



저작자표시-비영리 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

음악박사학위논문

디지털 컨버전스 음악
(Digital Convergence Music) 연구
- 21세기 디지털 테크놀로지에 따른
음악의 탈경계적 양상과 미학을 중심으로 -

2019년 2월

서울대학교 대학원
음악과 음악학 전공
원 유 선

디지털 컨버전스 음악

(Digital Convergence Music) 연구

- 21세기 디지털 테크놀로지에 따른
음악의 탈경계적 양상과 미학을 중심으로 -

지도교수 오 희 숙

이 논문을 음악박사 학위논문으로 제출함
2018년 12월

서울대학교 대학원
음악과 음악학 전공
원 유 선

원유선의 박사 학위논문을 인준함
2019년 1월

위 원 장 이 돈 응 (인)

부 위 원 장 이 교 구 (인)

위 원 이 중 관 (인)

위 원 김 애 령 (인)

위 원 오 희 숙 (인)

국문초록

본 논문은 21세기에 디지털 컨버전스의 문화적 환경이 현대음악의 작품 세계와 미적인 감수성에 미친 영향에 관해 고찰한 연구이다. 오늘날 디지털 테크놀로지는 일상에 침투하면서 광범위한 문화적 변화를 촉발하고 있다. 컴퓨터와 인터넷을 매개로 상이한 정보의 혼합이 이뤄지면서 문화를 향유하는 방식을 비롯해 음악을 창작하는 방식까지 변화가 나타난 것이다.

이에 많은 작곡가들은 디지털 미디어를 중요한 창작수단으로 활용하며 기술이 형성하는 일상을 적극적으로 표현하고 있다. 이들은 인터넷상의 여러 재료를 혼합하고, 인간의 신체정보나 가상의 공간을 활용하여 현 시대의 문화적 풍경을 예술적으로 구현한다. 이러한 작품들은 전통적인 분석 틀이나 기존의 미학으로 규명할 수 없는 수많은 음악적 함의를 가지고 있다.

그럼에도 불구하고 디지털 컨버전스에 따른 현대음악의 변화를 종합적 차원에서 조명한 연구는 거의 전무하였다. 기존의 연구는 새로 등장한 음악의 기술적 원리나 개별적 형식을 밝히는데 치중하여 변화의 양상을 제대로 짚어내지 못했다. 또한 작품이 지닌 문화적 맥락이 제대로 반영되지 못한 경우가 많았다.

이처럼 본 연구는 디지털 컨버전스로 급변하는 문화를 디지털 미디어로 구현한 최근의 작품을 결코 기존의 해석 틀로 조명할 수 없다는 문제의식에서 출발하였다. 이에 본고는 디지털 컨버전스와 연계된 현대음악을 “디지털 컨버전스 음악”(Digital Convergence Music)으로 정의하고, 그 구체적인 양상과 미적 의의를 밝히고자 하였다.

본 연구는 상이한 정보가 융합되는 디지털 컨버전스에서 비롯한 문화적 변화를 문화적 향유방식과 공간, 감각의 변화를 중심으로 고찰하였다. 이는 구체적으로 올드미디어와 뉴미디어의 융합, 현실과 가상의 융합, 미디

어와 신체의 융합이라는 틀로 제시되며, 서로 다른 정보가 소통하며 나타나는 역동적인 문화적 양상을 보여준다. 이어서 본고는 디지털 컨버전스가 현대음악의 창작에 미친 변화를 창작여건과 창작의 소재, 그리고 재생산방식의 변화라는 세 가지 요소를 중심으로 살펴보았다. 이 세 요소는 서로 긴밀히 맞물리면서 창작의 판도를 뒤흔드는 환경을 조성한다.

이와 같은 문화적 변화는 본고에서 명명한 디지털 컨버전스 음악에서 예술적인 형태로 등장하고 있다. 이는 디지털 컨버전스가 형성한 문화적 변화와의 긴밀한 연관성을 바탕으로 과거 작품의 디지털적 변용, 일상적 문화와의 소통, 사운드와 미디어 간의 자유로운 변환, 현실과 가상의 교차라는 네 가지 유형으로 분류된다. 특히 각 유형의 말미에 제시된 대표작들은 다른 성격의 정보가 융합되며 나타나는 긴장과 충돌을 선명하게 보여준다. 본고에서 고찰한 디지털 컨버전스 음악의 핵심적 특징은 다음과 같다.

첫째, 디지털 컨버전스 음악은 기존에 존재하는 작품이 디지털적 형식으로 재매개된 후 다양한 형태로 변형되는 속성을 갖는다. 디지털 컨버전스 음악에서는 작품의 연주가 담긴 음악파일의 데이터가 조작되기에 연주 자체의 특징이 부각되며 기존의 차용기법에서 다뤄지지 않았던 음악적 매개변수의 변형이 과감한 형태로 나타난다.

둘째, 디지털 컨버전스 음악은 재료에 대한 인식의 전환을 토대로 인터넷에 산재된 방대한 미디어 콘텐츠를 작품에 활용하는 특징을 갖는다. 수많은 문화적 재료들이 인터넷에 흘러들면서 일상에서 접하는 대중매체의 산물을 비롯해 대중이 재생산한 이차창작물까지 작품을 구성하는 주요한 재료가 된다. 나아가 인터넷의 다양한 플랫폼에서 나타나는 사용자의 행동 패턴들이 예술적 형태로 구현되며, 이미 완성된 콘텐츠가 그대로 사용되면서 작품의 아이디어가 강조된다.

셋째, 서로 다른 정보간의 변환 및 결합이 디지털 컨버전스 음악의 핵심적 특징을 구성한다. 과거의 미디어와 현재의 미디어가 충돌하는 환경 속에서 음악에서도 미디어에 대한 적극적인 실험이 나타난다. 디지털 컨

버전스 음악은 특히 각 매체의 특성이 서로 치환되고 호환되는 특징을 보여준다. 이미지와 소리뿐만 아니라 어쿠스틱 악기와 디지털 사운드, 디지털 미디어와 인간의 신체가 지닌 특성은 자유롭게 교차되고 번역된다.

넷째, 디지털 컨버전스 음악은 오늘날 현실과 가상이 상호작용하면서 삶에 미치는 영향을 예술적으로 표상한다. 이에 해당하는 작품들은 가상 현실처럼 감각적 측면에서 현실과 가상이 융합하는 현상을 활용한다. 또한 최근 급격히 증대되는 가상세계의 사회적 영향력을 음악으로 형상화하거나 비판하기도 한다.

위에서 언급한 특징을 바탕으로, 디지털 컨버전스 음악은 미적 형식과 감각, 그리고 삶이라는 측면에서 미학적 의의를 갖는다. 먼저 미디어를 매개로 이미 존재하는 것을 변형해 새로운 작품을 만드는 행위는 디지털 컨버전스 음악의 핵심적인 미적 원리로 작용한다. 주목할 것은 이러한 행위가 미학적 문제의식에서 비롯된 것이 아니라는 점이다. 인터넷을 통해 일부 계층이 전유했던 포스트모더니즘의 예술적 원리가 일반화되면서, 작곡가들은 일상적 재료와 관습으로부터 직접적인 영향을 받아 제도에서 통용되는 창작방식에서 벗어나고 있다. 디지털 컨버전스 음악에서 작곡가는 동시대 문화의 소비자이자 생산자로서, 다양한 문화적 산물을 현 시대의 감수성으로 재해석하는데 역점을 둔다.

또한 디지털 컨버전스 음악은 단순히 기술을 활용하는 차원을 넘어서 포스트휴먼의 감각을 보여주고 있다. 일상 속에서 미디어가 제공하는 감각에 영향 받는 인간의 신체적 감각을 형상화하고, 그동안 타자로 간주되어온 가상적 실재나 기계적 감각이 예술적 형태로 표현되는 것이다. 즉 디지털 컨버전스 음악은 현 시대에 인간이 경험하는 혼종적인 감각을 예술적 형태로 표현하면서 21세기 현대음악의 새로운 미학적 감성을 제시하고 있다.

디지털 컨버전스 음악이 갖는 핵심적 의의는 오늘날 디지털 테크놀로지가 지배하는 삶의 긴밀한 연관성에서 찾을 수 있다. 그간 현대음악은 진실이나 사회반영 같은 가치를 강조할 경우 지나치게 난해하다는 비판을

받았고, 향유와 소통을 내세울 때는 반대로 사회적 참여가 부족한 음악으로 간주되어 왔다. 하지만 디지털 컨버전스 음악은 대중에게 친숙한 재료와 형식, 매체를 사용하여 기술로 급변하는 현실을 반영하는 새로운 형태의 음악을 제시한다.

이렇듯 디지털 컨버전스 음악은 광범위한 차원의 탈경계적 양상과 미적 감수성을 보여주고 있다. 본고는 21세기 현대음악의 새로운 조류로 부상한 디지털 컨버전스 음악의 실체를 구체적으로 고찰하여, 그것이 현 시대에 갖는 고유한 미학적 의미를 정초하고자 했다. 요컨대 본 연구는 그간 현대음악의 담론에서 빈약하게 다뤄졌던 기술문화와 음악작품의 관계를 조명하여, 음악의 현재와 미래를 조망할 수 있는 토대를 마련했다고 할 수 있다.

주요어: 디지털 컨버전스 음악, 디지털 컨버전스, 디지털 테크놀로지, 현대음악, 탈경계, 융합, 리믹스, 가상현실, 포스트휴머니즘.

학번: 2013-30522

목 차

I. 서 론	1
1. 논의의 출발점 및 목적	1
2. 연구의 내용 및 방법	6
II. 디지털 컨버전스와 급변하는 음악적 환경	11
1. 왜 ‘디지털 컨버전스’인가?	11
1) 디지털 컨버전스의 개념: 디지털화에 따른 이질적인 것의 융합	11
2) 디지털 컨버전스의 전개양상	17
(1) 올드미디어와 뉴미디어의 융합: 정보의 탈물질화로 인한 문화적 향유방식 변화	17
(2) 현실과 가상의 융합: 혼종된 공간과 인식의 재구조화	25
(3) 미디어와 신체의 융합: 신체적 감각에 침투하는 미디어	32
2. 디지털 컨버전스에 따른 음악적 환경의 변화	45
1) 음악창작여건 및 방식의 변화	45
2) 소재의 변화: 음악적 재료의 외연 확장	62
3) 재생산 및 소통방식의 변화: 음악적 공간의 확장	69

III. 디지털 컨버전스 음악의 유형 및 작품연구 77

1. 과거 작품의 디지털적 변용 78

- 1) 작품의 미시적 측면 확장 79
- 2) 작품의 대량적 차용 90
- 3) 작품의 파편적 차용 97
- 4) 대표작: 가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》
(2011)-박물관을 뛰쳐나온 베토벤 108

2. 일상적 문화와의 소통: 웹상의 대중매체 사용 133

- 1) 미디어 콘텐츠의 활용: 음악에 등장한 “디지털 레디메이드” 133
- 2) 일상적인 미디어 현상의 음악적 구현 143
- 3) 개념음악적 경향 154
- 4) 대표작: 니콜 리제, 《히치콕 에튀드》(2010)
- ‘조작된 레디메이드’로서의 음악 167

3. 사운드와 미디어의 자유로운 횡단 189

- 1) 사운드와 이미지의 횡단 189
- 2) 아날로그 사운드와 디지털 사운드의 횡단 201
- 3) 사운드와 신체의 횡단 206
- 4) 대표작: 알렉산더 슈베르트, 《Your Fox's Dirty Gold》(2011)
- 포스트휴먼 주체의 표상 221

4. 현실과 가상의 교차 237

- 1) 네트워크를 통한 작곡가와 청자의 상호작용 237
- 2) 무대에서 나타나는 현실과 가상의 대결 250
- 3) 현실과 가상의 융합에 관한 메타적 시선 263
- 4) 대표작: 슈테판 프린스, 《제너레이션 킬》(2012)
- 하이퍼리얼리티 세계에 대한 비판적 시선 274

IV. 미디어로 매개된 일상의 예술화와 포스트휴머니즘의 미학: 디지털 컨버전스 음악에 대한 미학적 접근	288
1. 미디어와 미적 형식: 디지털 미디어로 매개된 문화적 산물의 재해석	289
2. 미디어와 감각: 디지털 컨버전스 음악에 등장한 포스트휴먼의 감각	296
3. 미디어와 삶: 디지털 미디어가 구조하는 세계를 해석하는 음악	304
V. 결 론	310
참고문헌	320
부록: 디지털 컨버전스 음악, 주요작품목록	337
Abstract	357

[표목차]

[표 1] 레만이 분류한 서구예술음악의 작곡방식 변화	54
[표 2] 레만이 제시한 현대음악의 진화에 대한 이론적 모델	66
[표 3] 아르헤리치가 연주한 쇼팽 프렐류드의 템포를 밀리세컨드 단위로 기록한 표	81
[표 4] 포토리얼리즘과 마이크로타이밍의 작업방식 비교	83
[표 5] 카산드라 밀러, 《벨칸토》, 악기 편성	86
[표 6] 카산드라 밀러, 《벨칸토》, 작품의 구성	86
[표 7] 맥시밀리언 마르콜, 《Amproprifications》 시리즈, 작품정보	93
[표 8] 가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》	110
[표 9] 베토벤, 《교향곡 제9번》의 형식구조	112
[표 10] 가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》 형식	113
[표 11] 가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》, 1악장의 형식구조	114
[표 12] 가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》, 2악장의 형식구조	114
[표 13] 가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》, 3악장의 형식구조	115
[표 14] 가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》, 4악장의 형식구조	115
[표 15] 가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》, 5악장의 형식구조	115
[표 16] 가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》, 6악장의 형식구조	116
[표 17] 가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》, 7악장의 형식구조	116
[표 18] 가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》, 인용한 부분	117
[표 19] 가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》, 작품에 활용된 고전적인 기법과 리믹스 기법	118
[표 20] 매튜 쉘로모비츠, 《대중적인 맥락들》, 샘플러 키보드에 내장된 사운드	136
[표 21] 니콜 리제, 《2600 달러의 사나이》, 악기구성	139

[표 22]	니콜 리제, 《2600 달러의 사나이》, 악기구성	140
[표 23]	오스카 에스쿠데로, 《관습 #1》, 낭송자의 대사	144
[표 24]	요하네스 크라이들러, 음악적 개념예술에 대한 문장들	160
[표 25]	니콜 리제, 《히치콕 에튀드》의 구성	169
[표 26]	니콜 리제, 《히치콕 에튀드》의 구성방식	170
[표 27]	니콜 리제, 《히치콕 에튀드》, 사운드와 영상의 주요 조작방식	175
[표 28]	브리기타 무텐도르프, 《위에서의 울림》, 작업과정	197
[표 29]	스티븐 타카스기, 《피아노연습곡》, 작곡가의 연주지시	204
[표 30]	페터 아블링어, 《목소리와 피아노》, 목소리로 사용된 인물의 사진 및 목록	208
[표 31]	페터 아블링어, 《목소리와 피아노》, ‘브레히트’, ‘하이데거’, ‘아이슬러’, ‘보르헤스’의 연주지시어	210
[표 32]	알렉산더 슈베르트, 《Your Fox’s Dirty Gold》, 악보에 표기된 제스처 도식과 구체적 내용	226
[표 33]	알렉산더 슈베르트, 《Your Fox’s Dirty Gold》, 작품의 구성	227
[표 34]	알렉산더 슈베르트, 《Your Fox’s Dirty Gold》, 쿼 번호 67번 가사	229
[표 35]	알렉산더 슈베르트, 《Your Fox’s Dirty Gold》, 성악기법	230
[표 36]	미셸 판데르아, 《모래의 책》 중 ‘아스테리온’	239
[표 37]	미셸 판데르아, 《모래의 책》의 음악적 구조	241
[표 38]	미하엘 바일, 《도펠》, 영상의 소리와 이미지의 변형방식	256
[표 39]	야고다 슈미트카, 《림보 란더》의 구성	265
[표 40]	슈테판 프린스, 《제너레이션 킬》에 사용된 게임 컨트롤러의 주요기능	276
[표 41]	슈테판 프린스, 《제너레이션 킬》, 작품의 구성 및 특징	280

[그림목차]

[그림 1]	캐서린 헤일스, 가상성의 기호학	38
[그림 2]	DAW의 대표적인 소프트웨어 중 하나로 꼽히는 Logic의 화면	51
[그림 3]	COIT를 사용해 만든 음악의 그래픽 화면	52
[그림 4]	COIT에서 나타나는 그래픽 기보의 오선보 변환	52
[그림 5]	리게티, 《분절법》(Artikulation) 그래픽 악보	53
[그림 6]	맥스(Max/msp), 작곡 화면	57

[그림 7]	현대음악 작품의 예고편 티저 및 트레일러 썸네일	73
[그림 8]	(좌) 폴란드 작곡가 야고다 슈미트카의 홈페이지 메인화면, (우) 독일 작곡가 브리기타 무텐도르프의 홈페이지 메인화면	75
[그림 9]	척 클로즈, 《제임스 2004》	82
[그림 10]	레아 뮌어, 《베른하르트 랑을 위한 파가니니의 현악 4중주》	91
[그림 11]	《Amproprification #6.1: Kyrie, Missa Papae Marcelli, Giovanni Pierluigi da Palestrina》 기술적 세팅	96
[그림 12]	가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》, (좌) 초연장면 중 샘플러를 조작하는 가브리엘 프로코피예프, (우) 연주에 사용된 샘플러와 노트북, 일렉트로닉 실로폰	125
[그림 13]	매튜 설로모비츠, 《대중적인 맥락들》, 실제 연주장면	135
[그림 14]	니콜 리제, 《2600 달러의 사나이》, 작품에 사용된 영상	141
[그림 15]	오스카 에스쿠데로, 《관습 #1》 무대배치도	144
[그림 16]	오스카 에스쿠데로, 《관습 #1》, 악보와 실제 연주되는 비디오 ...	146
[그림 17]	오스카 에스쿠데로, 《관습 #1》, 라이브 연주장면	146
[그림 18]	알렉산더 슈베르트, 《헬로》, 비디오 장면	149
[그림 19]	알렉산더 슈베르트, 《헬로》, 필름 스코어 부분, (위)영상부분, (아래)무대 연주장면	150
[그림 20]	알렉산더 슈베르트, 《헬로》, 업로드 장면의 구조	151
[그림 21]	네오 훔커, 《ASMR *현대음악앙상블*》, 연주장면	153
[그림 22]	요하네스 크라이들러, 《주식음악》, 영상이미지	162
[그림 23]	루크 드브와, 《(팝) 아이콘 브리트니》	164
[그림 24]	루크 드브와, 《수락》	166
[그림 25]	더글러스 고든, 《24시간 싸이코》	172
[그림 26]	니콜 리제, 《히치콕 에튀드》 무대장치	176
[그림 27]	니콜 리제, 《히치콕 에튀드》, 실제 연주장면	178
[그림 28]	니콜 리제, 《히치콕 에튀드》 중 ‘싸이코-솔바스 에튀드’ 영상	179
[그림 29]	니콜 리제, 《히치콕 에튀드》 중 ‘싸이코-샤위에튀드’에 사용된 영상	185
[그림 30]	니콜 리제, 《히치콕 에튀드》, 작품에 등장한 작곡가	187
[그림 31]	요하네스 크라이들러, 《스캐너 연습곡》	191
[그림 32]	레아 뮌어, 《강한비트》에 사용된 심전도 그래프의 이미지	193
[그림 33]	브리기타 무텐도르프, 《위에서의 울림》 무대 구성	194
[그림 34]	《위에서의 울림》 실제 연주장면	194
[그림 35]	브리기타 무텐도르프, 《위에서의 울림》 작업과정 도식	198

[그림 36]	브리기타 무텐도르프, 《위에서의 올림》, 스크린 영상의 단계별 변화	199
[그림 37]	브리기타 무텐도르프, 《뒤에서의 올림》, 무대구성	199
[그림 38]	브리기타 무텐도르프, 《뒤에서의 올림》	200
[그림 39]	페터 아블링어, 《신, 노래부르다》에 사용된 피아노	211
[그림 40]	피터 아블링어, 《신, 노래부르다》, 작품을 위해 제작된 피아노의 작동원리	212
[그림 41]	알렉산더 슈베르트, 《라플라스의 호랑이》, (좌) 제스처로만 소리 내는 드럼연주자, (우) 악보, 마디 49-52	215
[그림 42]	알렉산더 슈베르트, 《가리켜라》, 연주장면	216
[그림 43]	야마하, 인공지능 프로젝트, 몸의 움직임을 사운드로 변환하는 과정	219
[그림 44]	야마하, 인공지능 프로젝트, 공연장면	219
[그림 45]	알렉산더 슈베르트, 《Your Fox's a Dirty Gold》, (좌) 연주에 사용된 위 컨트롤러, (우) 팔목에 착용한 모습	223
[그림 46]	알렉산더 슈베르트, 《Your Fox's Dirty Gold》 기술적 세팅	224
[그림 47]	알렉산더 슈베르트, 《Your Fox's Dirty Gold》, 연주장면	228
[그림 48]	알렉산더 슈베르트, 《Your Fox's Dirty Gold》, 사이보그처럼 분절된 움직임을 구사하는 연주자	234
[그림 49]	미셸 판데르아, 《모래의 책》 초기화면	240
[그림 50]	미셸 판데르아, 《모래의 책》, 각 영상의 내러티브가 연결되는 지점의 모습	242
[그림 51]	에릭 휘태커, 《가상합창 시리즈》, 가상합창에 참여한 사람들의 국가를 표시한 지도	244
[그림 52]	에릭 휘태커, 《가상합창 시리즈》, 가상합창에 참여한 사람들의 국가의 현황	244
[그림 53]	에릭 휘태커, 《가상합창시리즈》, 가상합창단 연주 장면	245
[그림 54]	에릭 휘태커, 《가상합창 시리즈》, ‘리믹스 프로젝트’ 참여방법	245
[그림 55]	에릭 휘태커, 《가상합창시리즈》, 리믹스 프로젝트를 위해 제시된 개별악기파트	246
[그림 56]	알렉산더 슈베르트, 《위키-피아노넷》 웹페이지 메인화면	248
[그림 57]	사이먼 스티븐 앤더슨 《현악기를 위한 습작 #3》	251
[그림 58]	사이먼 스티븐 앤더슨, 《현악기를 위한 습작 #3》, 라이브 연주자와 가상 연주자 악기가 시각적 대칭을 이루는 모습	254
[그림 59]	미하엘 바일, 《도펠》, 연주장면	256

[그림 60]	미셸 판테르아, 《하나》, 무대장면	259
[그림 61]	야고다 슈미트카, 《림보 란더》의 무대 배치	266
[그림 62]	야고다 슈미트카, 《림보 란더》, 제1막 연주장면	266
[그림 63]	야고다 슈미트카, 《림보 란더》, 2막과 3막에 사용된 비디오	268
[그림 64]	브리기타 무텐도르프, 《공유되는 사생활》 중 ‘피아노 커버’에 참여한 유튜버 목록	271
[그림 65]	브리기타 무텐도르프, 《공유되는 사생활》 중 ‘피아노 커버,’ 기타의 시각적 외형을 모방한 라이브 연주	273
[그림 66]	슈테판 프린스, 《제너레이션 킬》에 사용된 게임 컨트롤러 및 사용조작법	276
[그림 67]	슈테판 프린스, 《제너레이션 킬》, 유저 인터페이스	277
[그림 68]	슈테판 프린스, 《제너레이션 킬》, 연주장면	278
[그림 69]	슈테판 프린스, 《제너레이션 킬》, 실재하는 연주자와 가상연주자 의 관계	279
[그림 70]	슈테판 프린스, 《제너레이션 킬》, 이라크 침공 영상의 등장	283
[그림 71]	슈테판 프린스, 《제너레이션 킬》, 스크린에 비친 플레이스테이션 플레이어	284
[그림 72]	슈테판 프린스, 《제너레이션 킬》, 픽셀 단위로 파열되는 화면	285

[악보목차]

[악보 1]	리처드 보도인, 《말라버린 쇼팽》, 마디 1-19	80
[악보 2]	바흐 《파르티타 제 2번, 샤콘느》에서 차용한 부분	84
[악보 3]	카산드라 밀러, 《바흐에 대하여》, 마디 1-5	85
[악보 4]	카산드라 밀러, 《벨칸토》, 섹션 I: 마디 1-4	87
[악보 5]	카산드라 밀러, 《벨칸토》, 섹션 I: 마디 137-144	88
[악보 6]	카산드라 밀러, 《벨칸토》, 섹션 II: 마디 158-165	88
[악보 7]	카산드라 밀러, 《벨칸토》, 섹션 III: 마디 93-96	89
[악보 8]	카산드라 밀러, 《벨칸토》, 섹션 III: 마디 188-193	89
[악보 9]	아르노 뤼커, ““Oh my God!” And She was like: “What the fuck”, “Oh my God what the fuck”》	91
[악보 10]	《Amproprification #3》 그래픽 악보	95
[악보 11]	맥시밀리언 마르콜, 《Amproprification #6.2》 그래픽 악보	97

[악보 12]	프란츠 리스트, 《슬픔의 곤돌라》, 마디 1-11	100
[악보 13]	마르코 니코디에비츠, 《작은 꽃, 작은 집/슬픔의 곤돌라 (리스트 이후의 애가)》, 마디 1-4	101
[악보 14]	마르코 니코디에비츠, 《작은 꽃, 작은 집/슬픔의 곤돌라 (리스트 이후의 애가)》, 마디 5-11	102
[악보 15]	모차르트, 《현악 5중주》 중 ‘아다지오’(Adagio), 마디 1-7	104
[악보 16]	마르코 니코디에비츠, 《아리아 콘체르탄테》, 마디 1-6	105
[악보 17]	마르코 니코디에비츠, 《아리아 콘체르탄테》, 마디 1-6	106
[악보 18]	가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》, 1악장, 마디 17-26, 분해된 원작의 선율	119
[악보 19]	가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》, 1악장, 마디 229-235, 인용된 선율적 파편의 추적과 반복	121
[악보 20]	가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》, 1악장, 마디 236-241, 1악장의 급작스러운 마무리	122
[악보 21]	가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》, 6악장, 마디 754-759	124
[악보 22]	가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》, 3악장, 마디 508-518	126
[악보 23]	가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》, 4악장, 마디 586-594	127
[악보 24]	가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》, 4악장, 마디 649-654.	128
[악보 25]	가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》, 7악장, 마디 890-937.	130
[악보 26]	가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》, 9악장, 마디 1123-1129, EDM의 빌드업 기법 적용	131
[악보 27]	매튜 설로모비츠, 《대중적인 맥락들》 중 제1곡	136
[악보 28]	매튜 설로모비츠, 《대중적인 맥락들》 중 제5곡	137
[악보 29]	니콜 리제, 《2600 달러의 사나이》, 마디 1-5	141
[악보 30]	니콜 리제, 《2600 달러의 사나이》, 마디 32-39	142
[악보 31]	오스카 에스쿠데로, 《관습 #1》, 마디 39-43	147
[악보 32]	알렉산더 슈베르트, 《헬로》, 마디 35-48	149
[악보 33]	네오 휠커, 《ASMR *현대음악앙상블*》	154
[악보 34]	니콜 리제, 《히치콕 에튀드》 중 ‘나는 비밀을 알고 있다 -도리스 데이 에튀드’, 마디 85-94, 계속해서 변박되는 모습	176

[악보 35]	니콜 리제, 《히치콕 에튀드》 중 ‘싸이코-솔 바스 에튀드’, 마디 1-9.	178
[악보 36]	니콜 리제, 《히치콕 에튀드》 중 ‘싸이코-말더듬이 에튀드’, 마디 170-174	180
[악보 37]	니콜 리제, 《히치콕 에튀드》 중 ‘싸이코-말더듬이 에튀드’, 마디 195-200	181
[악보 38]	니콜 리제, 《히치콕 에튀드》 중 ‘싸이코-파티 에튀드’, 마디 195-200	182
[악보 39]	니콜 리제, 《히치콕 에튀드》 중 ‘싸이코-샤위에튀드’, 마디 445-448	184
[악보 40]	니콜 리제, 《히치콕 에튀드》 중 ‘싸이코-샤위에튀드’, 마디 493-498	184
[악보 41]	니콜 리제, 《히치콕 에튀드》 중 ‘싸이코-샤위에튀드’, 마디 501-508	185
[악보 42]	브리기타 무텐도르프, 《위에서의 올림》	197
[악보 43]	스티븐 타카스기, 《피아노연습곡》, 마디 1-12	202
[악보 44]	스티븐 타카스기, 《피아노연습곡》, 마디 135-146	203
[악보 45]	페터 아블링어, 《목소리와 피아노》 중 ‘베르톨트 브레히트’	209
[악보 46]	알렉산더 슈베르트, 《가리켜라》, 마디 133-136	216
[악보 47]	알렉산더 슈베르트, 《가리켜라》, 마디 180-196	217
[악보 48]	알렉산더 슈베르트, 《감각에 초점두기》, 연주장면과 악보	218
[악보 49]	알렉산더 슈베르트, 《Your Fox’s Dirty Gold》, 악보의 구성	227
[악보 50]	알렉산더 슈베르트, 《Your Fox’s Dirty Gold》, 큐 번호 14-20	229
[악보 51]	알렉산더 슈베르트, 《Your Fox’s Dirty Gold》, 큐 번호 45-48번	231
[악보 52]	알렉산더 슈베르트, 《Your Fox’s Dirty Gold》, 큐 번호 67번, 성악양식의 대조	232
[악보 53]	알렉산더 슈베르트, 《Your Fox’s Dirty Gold》, 큐 번호 79-82번, 제스처로만 진행되는 부분	233
[악보 54]	알렉산더 슈베르트, 《Your Fox’s Dirty Gold》, 큐 번호 84번	233
[악보 55]	알렉산더 슈베르트, 《위키-피아노 넷》, 웹페이지에서 네티즌이 만든 악보	249
[악보 56]	사이먼 스티븐 앤더슨, 《현악기를 위한 습작 #3》 마디 1-8	253
[악보 57]	사이먼 스티븐 앤더슨, 《현악기를 위한 습작 #3》 마디 60-64	253
[악보 58]	미하엘 바일, 《도펠》, 마디 1-10	257
[악보 59]	미하엘 바일, 《도펠》, 마디 154-156	258

[악보 60]	미셸 판데르아, 《하나》, 마디 171-187	261
[악보 61]	미셸 판데르아, 《하나》, 마디 203-212	261
[악보 62]	브리기타 무텐도르프, 《공유되는 사생활》 중 ‘피아노 커버’	272
[악보 63]	슈테판 프린스, 《제너레이션 킬》, 마디 70-77	281
[악보 64]	슈테판 프린스, 《제너레이션 킬》, 마디 305-314	282
[악보 65]	슈테판 프린스, 《제너레이션 킬》, 마디 400-410	285

I. 서 론

1. 논의의 출발점 및 목적

2008년 독일의 현대음악 작곡가 요하네스 크라이들러(Johannes Kreidler)는 무려 70,200개의 샘플을 사용한 음악 《작품 없는 광고》(Product Placement)를 발표하며 음악계에 센세이션을 일으킨다. 그는 디지털 소프트웨어로 수만 개의 곡을 단 33초로 압축하여 이전과는 다른 차원의 인용을 선보였고 기존의 저작권법에 일침을 날렸다. 샘플 사용에 대한 저작권을 허락받기 위해, 그는 수만 장의 음악이용신청서를 트럭에 싣고 독일음악저작권협회에 제출하러 가는 과정을 카메라에 담았고, 그것이 다시 언론에 노출되면서 논란은 더욱 증폭되고 심화되었다.¹⁾ 젊은 작곡가의 발칙한 도발은 여기서 멈추지 않았다. 이듬해 발표된 《압축 사운드아트》(Compression Sound Art)에는 베토벤의 전 교향곡을 포함해 비틀즈와 브리트니 스피어스의 팝송, 니체와 칸트의 텍스트가 담긴 오디오북, 성경과 코란, 심지어 포르노비디오에서 추출한 오디오 파일까지 세상의 온갖 잡다한 것이 뒤섞여 있었다.²⁾

21세기에 디지털 미디어가 일상화되면서 크라이들러를 비롯해 소위 ‘디지털 네이티브’(Digital Native)라 불리는 작곡가들은 디지털 환경이 가져온 문화적 일상을 작품에 적극적으로 담아내고 있다. 즉 신속한 정보교환이나 디지털 아카이브, 파일공유 등의 문화적 현상이나, 그에 따른 문제의

1) 자세한 내용에 관해서는 다음의 페이지를 참조하시오.

<http://www.kreidler-net.de/productplacements.html> (2018년 12월 1일 접속)

2) 작품에 사용된 재료들은 다음과 같다: 베토벤 교향곡 전곡, 비틀즈 전곡, 마르셀 푸르스트 『잃어버린 시간을 찾아서』(오디오북), 130,000개의 노래, 영화 《람보 3》 오디오트랙, 포르노비디오 오디오트랙, 브리트니 스피어스 《Baby one more time》, 브리트니 스피어스 《Gimme more》, MP3 파일의 웨이브 파형, 은행 주식차트, 교황의 목소리, 성경(오디오북), 코란(오디오북), 토라(오디오북), 프리드리히 니체의 전작(오디오북), 임마누엘 칸트 『순수이성비판』(오디오북), 히틀러의 목소리.

식을 다양한 디지털 미디어를 통해 음악적으로 형상화하는 것이다. 이들은 리믹스나 커버링처럼 대중적인 창작관습을 작품에 활용하고, 웹상에 널린 잡다한 이미지를 표현소재로 삼는다. 그런가하면 인터넷 사용자를 작품에 참여시키거나, 신체의 움직임을 음악으로 번역하여 사운드와 신체의 경계를 넘나들기도 한다.

여기서 주목할 것은 인터넷에서 각종 재료들을 사용하고, 음악과 온갖 이질적인 데이터를 혼합하는 시도가 결코 별난 예술가의 일회적 해프닝이나 기행(奇行)으로 끝나지 않고 있다는 점이다. 셀레스트 오람(Celeste Oram)은 2014년 다름슈타트 하계강좌에서 발표된 많은 작품이 CCTV와 가상현실, 드론 전쟁 등 일상에 만연한 기술의 영향력을 표현하고 있다고 말한 바 있다.³⁾ 또한 2016년 독일에서 발간된 『현대음악사전』(Lexikon Neue Musik)에서는 젊은 작곡가들이 디지털 문화의 확산과 함께 현 시대의 문화적 관습에 민감하게 반응하여 정형화된 신음악의 사운드에서 탈피하고 있다고 언급하였다.⁴⁾

그렇다면 과연 이 같은 조류의 음악은 구체적으로 어떠한 양상과 특성을 지니고 있는가? 문제는 이러한 음악을 그간 현대음악에 사용했던 음악적 틀로 온전히 담아낼 수 없다는 점에 있다. 가령 한 시대를 풍미했던 영화나 게임음악을 재편집해서 발표한 작품은 어떠한 잣대로 분석할 수 있을까? 현실의 다른 시공간에 존재하는 수천 명의 목소리를 가상공간에서 한 화음으로 엮어낸 작품에 대해서는 어떻게 접근해야 할까? 무용수의 섬세한 움직임을 피아노의 사운드로 치환한 작품은 또 어떠한가? 이와 같은 작품에는 선율이나 화성, 모티브, 구조처럼 전통적인 음악적 수단으로 설명할 수 없는 수많은 지점들이 존재한다. 다시 말해 대위법이나 집합론을 비롯해 기존의 현대음악을 분석하던 방법으로는 작품의 의미를 제대로

3) Celeste Oram, “darmstadt’s new wave modernism”, *TEMPO* 69 (271), 2015, 57 - 65.

4) Jörn Peter Hiekel, Christian Utz (Hrsg.), *Lexikon Neue Musik* (J.B. Metzler, 2016). 이는 슈테판 드레스(Stefan Dress)가 서술한 “Internet”(pp.307-310), 그리고 외른 피터 히켈(Jörn Peter Hiekel)이 서술한 “Film/Video”(pp.231-222)의 항목에서 발견할 수 있다.

구명하기 불가능하다는 것이다. 더군다나 이러한 음악은 ‘다원주의’나 ‘열린 작품’처럼 기존의 포스트모더니즘 미학으로 설명할 수 없는 부분들이 많다. 과거 포스트모더니즘 사조로는 최근 기술로 급변하는 사회를 제대로 분석할 수 없듯이⁵⁾, 디지털 미디어를 매개로 변화되는 현대음악 역시 현재의 문화적 환경을 반영할 수 있는 미학적 틀이 절실히 요구되고 있다.

이에 본 논문은 최근 디지털 환경에서 나타난 문화적 현상을 핵심적 원리로 삼는 현대음악을 ‘디지털 컨버전스’라는 시대적 맥락 속에서 설명하고자 한다. 디지털 컨버전스는 기본적으로 “디지털 기술을 토대로 한 컴퓨터와 인터넷의 등장으로 개별 미디어나 정보가 융합되는 현상”을 일컫는다. 텍스트나 이미지, 영상 등 여러 미디어 정보를 이진수로 표현할 수 있게 되면서 서로 섞일 수 없었던 정보가 하나로 융합되고, 그것이 네트워크를 통해 실시간으로 전송될 수 있는 조건이 마련된 것이다.

중요한 것은 디지털 컨버전스가 결코 기술적 융합으로만 설명될 수 없다는 것이다. 철학적 차원에서 디지털 컨버전스는 ‘디지털화’로 소리와 이미지를 비롯해, 시간과 공간, 인간과 미디어 등 자연적인 경계가 해체되고 상호침투하면서 벌어지는 변화를 일컫는다.⁶⁾ 이러한 경계 해체는 관념적 층위에서만 나타나는 것이 아니라, 실제로 광범위한 문화적 변화를 촉발하고 있다. 가령 웹 2.0의 환경과 더불어 유튜브나 트위터, 인스타그램 같은 소셜 네트워크 서비스는 정보를 수용하는 방식의 변화를 가져왔다. 인

5) 주지하다시피 20세기 중반에 등장한 포스트모더니즘은 절대적 진리에 대한 회의와 이분법적 사고의 해체를 토대로 인식의 획기적인 전환을 꾀하였다. 하지만 포스트모더니즘이 현재 인터넷과 스마트폰, SNS 등 각종 전자매체가 등장하며 급변하는 사회적 현상을 아우르기에는 불충분하다는 지적이 대두되고 있다. 포스트모더니즘이 주요한 기치로 내걸던 경계 허물기가 이제는 일상에서 실현되기 시작했기 때문이다. 가령 인터넷에서는 마우스의 클릭으로 모든 문화적 산물이 시공간의 경계를 넘나들며, 자본부터 이미지 파일까지 다양한 사물이 관습적인 경계를 넘어 뒤섞이고 있다. 기술을 통해 정보가 순식간에 확산되고 공유되는 현상은 포스트모더니즘의 다원주의로 포섭될 수 없는 다층적 양상을 지닌다.

김성곤, 『문화로 보는 세상, 문화로 읽는 미래』 (과주: 문학사상, 2018), 144.

6) 이종관, 박승억, 김종규, 임형택, 『디지털 철학: 디지털 컨버전스와 미래의 철학』 (서울: 성균관대학교 출판부, 2013), 46.

터넷 사용자들은 수많은 이미지와 사운드를 개인의 취향에 따라 변형하며 시공간에 구애받지 않고 소식을 공유한다. 그런가하면 인간의 신체정보와 디지털 기기를 잇는 웨어러블 디바이스는 기술의 외연을 몸으로 확장시키며 실생활에서 신체적 감각을 증폭시키고 있다. 이처럼 디지털 컨버전스는 하나의 기기 안에 여러 미디어 기능을 통합하는 기술적 개념으로만 이해될 수 없으며, 감각하고 소통하고 사유하는 방식의 변화를 함축하는 사회변화의 논리라 할 수 있다.

디지털 컨버전스가 형성한 사회적 변화는 나아가 예술적 창조성에도 영향을 미치고 있다. 이는 오늘날 정보의 융합에서 비롯한 문화가 처음 디지털 테크놀로지가 등장했을 때보다 훨씬 큰 사회적 파급력을 지닌다는 점에 기인한다. 초기에 디지털 테크놀로지가 주로 기술적 측면에서 조명받기 시작했다면, 현재는 일상을 영유하는 방식을 비롯해 세상을 지각하고 사유하는 방식과도 밀접한 관계를 갖게 된 것이다. 현재의 디지털 테크놀로지는 마치 톱니바퀴가 맞물리듯 문화의 수용방식과 인간의 의식구조에 영향을 끼친 후 다시 예술 활동에 심층적인 힘을 발휘하고 있다.

따라서 본 논문에서는 현 시대를 ‘디지털 일반’으로 광범위하게 규정하지 않고, ‘디지털 컨버전스’라는 개념을 통해 ‘이질적인 것이 상호침투’하면서 나타나는 문화적 변화가 현대음악에 어떻게 반영되고 있는지 살펴보고자 한다. 오늘날 작곡가들은 정보의 융합으로 경계가 해체되며 나타나는 문화적 변화를 음악적 주제와 소재, 형식 등 다양한 요소로 표현하고 있다. 그리고 이를 통해 사회적 변화에 직접적으로 반응하고 현대음악의 관습적 어법과 사고방식에서 벗어나 이전과는 다른 차원의 미적 감수성을 제시한다.

이 같은 변화에도 불구하고, 국내에서 최근 디지털 미디어와 그로 인한 문화적 변화로 인해 등장한 21세기 현대음악의 변화를 종합적 차원에서 고려한 연구는 거의 전무한 실정이다. 그간 테크놀로지와 음악을 엮어 살펴본 논문은 대개 불레즈(Pierre Boulez)나 제나키스(Iannis Xenakis)의 전자음악이나 셰페르(Pierre Schaeffer)의 구체음악처럼 20세기 음악에 편

중되어 있었다. 또한 최근 작품을 다룬 연구도 전자음악을 중심으로 한 작품에 집중하는 경우가 많았으며, 그마저도 문화적 양상을 복합적으로 고려하기보다는 음악 내적인 메커니즘을 분석하는데 할애한 경우가 대부분이었다.

국내에 비해 영미권과 유럽권의 선행연구는 보다 풍부하고 다층적으로 나타난다. 대표적으로 독일의 음악학자인 하리 레만(Harry Lehmann)이 2012년에 발표한 『음악에서의 디지털 혁명: 음악철학』(*Die digital Revolution der Musik: eine Musikphilosophie*)⁷⁾은 디지털 기술로 인해 현대음악에 나타난 변화를 과거의 문화사를 비롯해 현 시대의 사회, 문화, 제도 등과 엮어 폭넓은 관점에서 바라보고 있다. 이 책은 21세기에 등장한 다양한 현대음악을 웹 2.0, 인공지능, 소프트웨어 발달 등의 다양한 문화와 연결 지어 서술하면서 지금 시대의 음악은 물론 미래에 등장할 음악에 대한 입체적인 통찰력을 제공한다.

또한 이탈리아에서 영문판으로 발간된 『기술복제시대의 음악청취』(*Musical Listening in the Age of Technological Reproduction*)⁸⁾는 디지털 기술로 인해 변화된 음악환경을 다룬 논문집으로서, 비단 음악 수용문제뿐만 아니라 21세기에 미디어의 조건이 변화되면서 나타나는 현대음악의 변화에 관한 논문을 수록하고 있다. 그런가하면 음악학자 니콜라스 쿡(Nicholas Cook)과 로렌스 크레이머(Lawrence Kramer) 등이 참여한 『새로운 오디오비주얼 미학에 관한 옥스퍼드 핸드북』(*The Oxford Handbook of New Audiovisual Aesthetics*)⁹⁾에서는 디지털 시대에 나타나는 음악의 새로운 사고방식과 함께 창작 조건의 문제를 다루고 있으며, 2015년 미국에서 발간된 『디지털 세계에서의 작곡: 21세기 미국 작곡가들과의 대화』(*Composition*

7) Harry Lehmann, *Die digital Revolution der Musik: eine Musikphilosophie* (Mainz: Schott Music, 2012).

8) Gianmario borio(ed.), *Musical Listening in the Age of Technological Reproduction* (New York: Routledge, 2015).

9) John Richardson, Claudia Gorbman, and Carol Vernallis(ed.), *The Oxford Handbook of New Audiovisual Aesthetics* (New York: Oxford University Press, 2013).

in the Digital World: Conversations with 21st-century American Composers)¹⁰⁾는 디지털 환경이 도래하면서 미국의 현대음악 작곡가들에게 나타난 창작방식의 변화를 작곡가와의 인터뷰 방식으로 수록하였다.

하지만 레만의 논의를 비롯하여 유럽권과 영미권 연구에서 최근 기술의 발전으로 나타난 사회적 변화를 고려해 현대음악을 논의한 문헌들은 대개 작품의 분석이 짧거나 단편적인 측면만 조명하고 있다. 또한 실제 작품이나 경향을 자세히 다루는 경우에는 반대로 문화적이거나 사회적 현상에 대한 논의가 피상적 차원에서 이뤄지는 경우가 많았다. 따라서 본 연구는 기술적 환경이 촉발한 문화적 변화에서 출발하여, 창작환경과 작품의 변화, 미학적 의미까지 아우른다는 점에서 타 연구와 구별되는 독자적 가치를 갖는다.

구체적으로 본 연구의 목표는 다양한 정보가 융합되면서 감각과 지각, 문화의 총체적인 변형을 촉발하는 디지털 컨버전스를 21세기의 대표적인 기술문화로 상정하고, 이러한 환경에서 나타나는 현대음악의 양상과 특징을 살펴본 후, 그 미학적 의미를 규명하는 것이다. 변화된 미디어 환경 속에서 최근의 기술적 조건 및 문화현상을 반영한 현대음악을 살펴보는 것은 21세기의 새로운 음악적 조류와 미적 가치를 규명하는 계기가 될 것으로 생각한다. 궁극적으로 본 연구가 21세기를 지배하는 기술적 조건과 문화적 환경, 그리고 창작 간의 복합적인 상호작용을 제시함으로써, 현 시대를 관통하는 문화적 코드와 미적인 감수성을 읽어낼 수 있기를 기대한다.

2. 연구의 내용 및 방법

본 논문은 한 시대의 기술적 조건과 미디어 환경이 문화를 지각하고 향유하는 방식의 변화와 함께, 그에 상응하는 예술 형식과 개념을 가져온다는 입장을 전제하고 있다. 디지털 테크놀로지가 수놓은 음악적 변화는 헤

10) Robert Raines, *Composition in the Digital World: Conversations with 21st-century American Composers* (New York: Oxford University Press, 2015).

아릴 수 없이 복잡다단하다. 일찍이 슈톡하우젠과 불레즈, 제나키스를 중심으로 나타났던 디지털 미디어의 음악적 적용은 21세기 이후 더욱 다층적인 형태로 나타나고 있다. 작은 움직임까지 포착해서 음향으로 변환하는 컨트롤 디바이스, 센서를 이용한 악기 창작, 랩탑 오케스트라 등 음악의 창작방식은 나날이 분화되고 있다. 뿐만 아니라, 사운드 인스톨레이션이나 미디어아트와의 접목을 통해 전통적인 음악적 경계는 계속 확장되고 있다.

이처럼 본 연구는 테크놀로지로 격변하는 창작양식의 변화 속에서, 특히 디지털 컨버전스로 급변하는 문화상을 디지털 미디어를 활용해 구현한 현대음악을 분석한다.¹¹⁾ 연구자는 이에 해당하는 현대음악을 “디지털 컨버전스 음악”(Digital Convergence Music)으로 명명하고, 이를 현재의 기술문화적 맥락 속에서 해석하고자 한다. 여기서의 문화적 맥락은 기술로 변화된 소통방식과 수용방식 그리고 지각방식을 일컫는 것이다. 또한 이 연구는 디지털 컨버전스 음악에 나타난 변화를 창작환경과 음악적 경향, 작품 분석이라는 세 가지 층위로 살펴본다. 그리고 마지막에는 앞의 논의를 토대로 디지털 컨버전스 음악에 새롭게 등장한 미학적 가치에 대해 고찰할 것이다.

구체적으로 본 논문의 구성과 내용은 다음과 같다. 논의의 전제가 되는 II장에서는 디지털 컨버전스의 기술적 원리와 문화적 전개양상을 살펴본다. 먼저 디지털 컨버전스의 기본적인 개념을 알아보고, 디지털화로 서로 다른 정보가 융합되는 현상이 어떻게 현대사회에 영향을 행사하고 있는지

11) 본고의 구체적인 분석대상은 2000년대부터 현재까지 미국과 유럽을 중심으로 디지털 컨버전스에서 파생된 다양한 문화적 현상을 반영하는 현대음악이다. 연구대상을 21세기 이후 창작된 작품으로 정한 것은 음악에서 디지털 미디어가 활용되는 양상이 컨버전스의 도래와 맞물려 그 이전과 확연히 차별되는 양상을 보이기 때문이다. 소수의 프로그래머나 웹 개발자를 중심으로 사용되던 인터넷은 2000년대 초반 웹 2.0의 도래와 함께 수용자 중심의 환경으로 변모했으며, 데스크톱 컴퓨터에서 스마트폰과 태블릿 PC가 주요한 매체로 부상한다. 이에 따라 음악에서도 컴퓨터와 인터넷이 창작 전반에 확산되어 매체간의 혼합이 과감하게 이뤄지는 한편, 미디어와 연관된 문화적 현상이 창작에 반영되기 시작했다. 본고는 이처럼 디지털 미디어로 인한 문화적 영향력과 창작환경의 변화를 참작하여 21세기 이후를 구체적인 연구범위로 설정하였다.

살펴볼 것이다. 디지털 컨버전스는 문화적 향유방식뿐만 아니라 공간과 감각의 변화를 통해 문화 전반에 광범위하게 침투하고 있다. 본 장에서는 이 같은 컨버전스의 영향력을 올드미디어와 뉴미디어의 융합, 현실과 가상의 융합, 그리고 미디어와 신체의 융합이라는 원리로 제시하고자 한다.

다음으로는 정보간의 자유로운 융합이 가져온 문화적 변화가 현대음악을 창작하는 환경에 어떠한 변화를 가져오고 있는지 창작 여건 및 방식의 변화와 재료의 변화, 그리고 재생산방식의 변화라는 측면에서 살펴본다. 이 세 가지 측면은 서로 간의 긴밀한 연관관계를 바탕으로 창작의 변화를 뒷받침하는 토대를 마련하고 있다.

III장에서는 앞 장에서 논의한 창작환경을 토대로 등장한 디지털 컨버전스 음악의 구체적인 창작경향을 분류하고 개개의 작품을 분석한다. 디지털 컨버전스 음악의 유형은 과거 작품의 디지털적 변용, 일상적 문화와의 소통, 사운드와 미디어의 횡단, 현실과 가상의 교차라는 범주로 제시된다. 주지할 점은 여기서 분류된 음악유형이 앞서 언급된 디지털 컨버전스의 문화적 특징과 긴밀히 상응하는 방식으로 기획되었다는 것이다. 연구자는 기술과 문화, 작품 간의 상호작용을 드러내기 위해 III장에서 제시한 유형이 II장에서 제시한 세 가지 형태의 융합과 연계되도록 설정하였다. 예컨대 III-1의 “과거작품의 디지털적인 변용”과 III-2의 “일상적 문화와의 소통”¹²⁾은 II장에서 디지털화에 따른 문화의 수용양식 변화로 제시한 “올드미디어와 뉴미디어의 융합”과 연관된다. 또한 III-3의 “사운드와 미디어의 횡단”은 “미디어와 신체의 융합”에, III-4의 “현실과 가상의 교차”는 “현실과 가상의 융합”에 조응하는 것이다.¹³⁾ 이러한 연관적 배치를 통해 본고

12) 두 유형은 모두 디지털 미디어를 매개로 한 다양한 재료의 사용과 연관되지만, 이전의 작품을 사용하는 것과 일상의 재료를 활용하는 것은 각기 다른 예술적 지류와 맥락에 속하기 때문에, 따로 분리시켜 논의하였다.

13) 각 유형이 2장에서 제시한 디지털 컨버전스의 문화적 특징 중 반드시 단 하나의 특징과 조응하는 것은 아니다. 이를테면 III-3의 “사운드와 미디어의 자유로운 횡단”은 II장에서 논의한 “미디어와 신체의 융합”뿐만 아니라 “올드미디어와 뉴미디어의 융합”에서 논의된 특징을 가지고 있다. 마찬가지로 III-4의 “현실과 가상의 교차”는 II장의 “현실과 가상의 융합”을 비롯해 “미디어와 신체의 융합”과도 연관된다. 이처럼 각 유형은 디지털 컨버전스의 여러 문화적 현상과 관계하고 있으나

는 디지털 컨버전스 음악의 특징이 정보의 융합에 따른 문화수용방식과 공간, 감각의 변화와 밀접한 관련을 갖는다는 점을 선명하게 보여주고자 했다.

음악적 유형의 마지막 항목에는 각 경향을 핵심적으로 대변하는 네 개의 작품을 심층적으로 분석할 것이다. 분석대상은 가브리엘 프로코피예프(Gabriel Prokofiev)의 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》(Beethoven 9 Symphonic Remix, 2011)와 니콜 리제(Nicole Lizée)의 《히치콕 에튀드》(Hitchcock Études, 2010), 알렉산더 슈베르트(Alexander Schubert)의 《Your Fox's Dirty Gold》(2011), 그리고 슈테판 프린스(Stefan Prins)의 《제너레이션 킬》(Generation Kill, 2012)이다. 각 대표작은 디지털 컨버전스로 다른 성격의 정보가 융합되며 나타나는 긴장과 충돌을 날카롭게 보여준다. 우선 리믹스 기법을 베토벤의 《교향곡 제9번》에 적용한 프로코피예프의 작품과 히치콕의 영화를 조작한 리제의 작품은 미적 원리와 형식적 측면에서 최근의 문화적 변화를 함축적으로 보여주는 음악이다. 또한 센서를 매개로 연주자의 신체와 사운드를 연계시키는 슈베르트의 작품은 감각의 융합이 이제는 유기체와 비유기체의 융합으로 확장된다는 점에서 미학적 화두를 던지고 있다. 마지막으로 현 시대에 전쟁이 수행되는 방식을 비판적으로 표상한 슈테판 프린스의 작품은 가상과 실재의 위계가 허물어지면서 나타난 실존방식의 변화를 첨예하게 드러낸다.

본 논문의 유형 및 대표작에서 다룬 수많은 작품은 일차적으로 선행연구에서 언급된 작품을 토대로 선정된 것이다. 연구자는 선행연구에서 소개된 음악 외에도 다름슈타트 하계강좌나 도나우싱엔 음악제처럼 각종 현대음악제에서 발표된 프로그램 목록과 신문기사, 음악잡지의 비평을 참조하여 작품을 선택하고 분류하는 작업을 행했다.¹⁴⁾ 본고에서 다루는 작품이 최신작인 만큼 악보나 음원이 공식적으로 출판되지 않은 경우가 많았기에, 메일이나 SNS, 홈페이지 등을 활용해 작곡가와의 개인적인 연락을

그 중에서도 가장 밀접한 연관성을 지닌 특징과 상응하도록 설정하였다.

14) 작품의 구체적 정보에 관해서는 본 논문의 부록에 실린 “디지털 컨버전스 음악, 주요작품목록”(337쪽)을 참조하시오.

시도하여 자료를 취득하는 과정을 거쳤다. 따라서 본고는 국내는 물론 국외에서도 공개되지 않은 수많은 작품을 포착하여 분석했다는 점에서도 중요한 의미를 갖는다.

다음으로 IV장에서는 디지털 컨버전스를 근간으로 하는 미디어 문화와 작품 간의 연계를 바탕으로, 디지털 컨버전스 음악이 갖는 미학적 의미를 ‘미적 형식’과 ‘감각’ 그리고 ‘삶’이라는 측면에서 탐구한다. 각각의 측면은 디지털 컨버전스 음악의 고유한 가치를 압축적으로 보여주고 있다. 특히 IV장에서는 변화된 미디어 문화의 맥락 속에서 디지털 컨버전스 음악이 지닌 미적 잠재력과 가치를 제시하고자 한다.

본 논문은 디지털 미디어가 인간의 의식과 행동을 지배하는 오늘날, 21세기 현대음악에 새롭게 등장한 음악적 조류를 심층적으로 조망하고, 미적인 감수성 및 미의식의 변화까지 아우른다는 점에서 중요한 가치를 지니고 있다. 요컨대 이러한 고찰은 디지털 테크놀로지로 격변하는 시대 속에서 음악을 바라보고, 다시 음악을 통해 시대적인 변화를 감지할 수 있다는 점에서 유의미하다고 할 수 있다.

II. 디지털 컨버전스와 급변하는 음악적 환경

이번 장에서는 이 글의 전제가 되는 디지털 컨버전스가 어떻게 현대사회의 주요한 문화적 환경으로 작용하고 있는지 논의한다. 디지털 컨버전스는 정보를 전달하고 수용하는 방식을 비롯해, 감각하고 인지하는 방식까지 광범위하게 영향력을 미치고 있다. 디지털 컨버전스의 환경이 본고에서 논의하는 작품들의 변화와 어떻게 심층적으로 연계되는지 일목요연하게 조망하기 위해, 이 장에서는 먼저 디지털 컨버전스의 개념 및 기술적 원리를 알아볼 것이다. 그리고 이에 따른 주요한 문화적 현상을 올드 미디어와 뉴미디어, 현실과 가상, 미디어와 신체의 컨버전스라는 세 가지 층위로 살펴보고자 한다. 다음으로는 이 같은 문화적 흐름 속에서 디지털 컨버전스가 창작에 미친 변화의 토대를 조명하기 위해서, 이를 창작여건과 창작소재, 재생산의 측면에서 살펴보겠다.

1. 왜 ‘디지털 컨버전스’인가?

1) 디지털 컨버전스의 개념:

디지털화에 따른 이질적인 것의 융합

오늘날 우리는 컴퓨터와 인터넷으로 대표되는 디지털 미디어를 매개로 다양한 콘텐츠를 각자의 방식대로 자유롭게 향유한다. 컴퓨터에 여러 개의 창을 띄워놓고, 필요에 따라 다른 미디어로 재빨리 전환하여 작업하는 모습은 이미 일상적 풍경이 된 지 오래다. 가령 문서 프로그램으로 글을 쓰면서 음악을 듣고, 채팅을 하며, 다른 한편에서는 인터넷에 접속해 필요한 이미지를 검색하는 것은 현대인의 익숙한 행동패턴이라 할 수 있다.

이러한 행위 방식은 2000년대 말 각종 미디어와 통신장치를 동시에 구

비한 스마트폰이 등장하면서 가속화되었다. 영상, 오디오, 텍스트는 물론이고 인터넷 검색까지 갖춘 스마트폰을 통해 각종 미디어를 예전보다 훨씬 용이하고 빠르게 사용할 수 있게 된 것이다. 이에 힘입어 트위터와 페이스북, 인스타그램 같은 소셜 네트워크가 급속히 성장하였고, 일상에서 대중이 정보를 수용하고 향유하는 방식에도 커다란 변화가 나타나기 시작했다. 가령 개인은 인터넷을 통해 손쉽게 원하는 정보를 수집하고 가공할 뿐만 아니라, 다시 재생산하고 유통하면서 과거보다 증대된 미디어 활용 능력을 선보이고 있다.

이처럼 21세기의 변화된 미디어 환경 및 문화적 변화를 집약적으로 일컫는 말이 바로 “디지털 컨버전스”(Digital Convergence)¹⁵⁾다. 본래 컨버전스는 수렴을 뜻하는 수학적 용어로 “서로 다른 점들이 같은 점으로 향하거나 도달하려는 움직임”을 지칭했으나, 디지털 기술이 등장하면서 서로 다른 미디어 정보가 융합된다는 기술적인 용어로 확장된다. 즉 기술적 영역에서 컨버전스는 “디지털 기술을 기반으로 한 컴퓨터와 인터넷의 등장으로 기존에 서로 독립적으로 존재하던 개별 미디어 및 정보가 합쳐지는 현상”¹⁶⁾을 의미하게 되었다.

컨버전스의 근간을 이루는 것은 ‘디지털화’다. 디지털화는 텍스트, 이미지, 영상 등 다양한 미디어의 내용을 0과 1의 두 가지 숫자로 번역하여 나타내는 것이다.¹⁷⁾ 디지털화의 과정은 ‘정보의 탈물질화’에 근거하고 있다. 과거에 정보는 반드시 특정한 물질과 결합되어야 했다. 가령 음성이나 영상, 텍스트는 각자 자신의 성격에 적합한 고유의 매체를 가지고 있었다.

15) 본고는 컨버전스와 관련된 다양한 용어들 중에서도 ‘디지털 테크놀로지’를 매개로 정보의 융합이 일어난다는 점을 강조하기 위해 “디지털 컨버전스”라는 용어를 채택하였다.

16) 천현순, “디지털 컨버전스 시대 인간과 문화의 변화양상,” 『탈경계인문학』 6 (2010), 113.

17) 현실에서 경험하는 물질세계가 원자라는 아날로그 정보로 구성되어 있다면, 컴퓨터와 인터넷은 색깔이나 무게가 없으며, 공간도 차지하지 않는 비트라는 디지털 정보로 이뤄져 있다. 비트는 컴퓨터 정보를 처리하는 가장 기본적인 단위로서 0과 1의 이진수로 표현된다. 비트가 표현하는 이 두 숫자는 011, 0101, 01110 등 무수한 조합을 통해 물리적 정보를 기호화함으로써 다양한 사물을 복제하고 구현해낼 수 있다.

즉 텍스트는 종이를 통해, 영화는 필름을 통해, 그리고 음악은 음반을 통해 구현되었기 때문에, 특정한 미디어에 새겨진 내용이 다른 미디어의 내용과 혼합되는 것에는 제약이 따랐다. 게다가 정보를 구현하기 위해서는 반드시 특정한 물질과의 결합이 요구되었기 때문에¹⁸⁾ 물리적 매체가 훼손되면 그 안에 있는 정보도 함께 사라졌으며, 일단 정보가 물질에 새겨진 후에는 변형에 상당한 제한을 받았다.¹⁹⁾

하지만 특정한 미디어의 내용을 수적인 정보로 환원하는 디지털화는 미디어의 물질적인 종속을 약화시켰다. 즉 미디어의 내용이 물리적인 몸체로부터 분리되면서 특정한 내용과 미디어간의 일대일 관계로부터 벗어나게 하고, 미디어 간에 자유롭게 소통할 수 있는 가능성을 열어놓은 것이다. 이는 물질적 제약으로 인해 소통하기 어려웠던 정보들이 손쉽게 혼합되고 변형되며 재조합될 수 있는 발판을 마련하였다.

디지털화로 인한 정보간의 유동성은 서로 다른 성격을 지닌 미디어를 비롯하여 과거의 아날로그 미디어와도 소통할 수 있는 계기를 마련한다. 사운드와 텍스트, 이미지, 그래픽 등 ‘서로 다른 미디어 정보’가 혼합되는 것은 물론, 아날로그 매체의 정보를 변형하고 융합하는 등 ‘과거의 미디어’와 ‘현재 미디어’간의 상호작용이 가능해지는 것이다. 미디어간의 결합은 과거처럼 미디어 고유의 물리적인 구조의 방해를 받지 않고, 서로간의 정보가 매끄럽게 혼합되는 과정이라 할 수 있다. 요컨대 다양한 매체 정

18) 가령 고희의 《해바라기》를 생각해보자. 여기서 작품의 정보는 강렬한 해바라기 모양을 형성하는 특정한 시각패턴이다. 하지만 고희의 작품은 캔버스라는 물질에 흡착되어 있다. 이는 텍스트나 음악도 마찬가지다. 톨스토이의 『전쟁과 평화』 같은 경우에는 텍스트를 읽기 위해 반드시 해당 텍스트를 담은 책이라는 형식의 인쇄 매체가 있어야 한다. 또한 음악을 아날로그 매체로 듣기 위해서는 LP나 카세트테이프와 같은 물리적 토대가 필요하다. 이처럼 아날로그 매체는 정보를 구현하기 위해 반드시 물질과의 결합이 요구되었다. 아날로그 매체에서는 만약에 물리적 매체가 훼손되면 그 안에 있는 정보도 함께 없어져버리는 결과를 초래한다.

19) 이는 초반의 아날로그 복제기술이 갖는 대표적인 한계이기도 했다. 예컨대 사진은 인화과정마다 미세한 차이를 갖고 있기 때문에 각각의 사진마다 물질에 따른 미세한 차이가 발생하게 된다. 그러나 이와 달리 디지털화는 물질이 가진 실제 성질을 ‘기호’로 재현하는 것이기 때문에, 어떤 사물을 물질에 기대지 않고 무한한 수로 “손상 없이 완전하게” 복제할 수 있다. 즉 얼마나 많은 수로 복제하든 내용의 손상 없이 동일한 품질로 복제하는 것이 가능한 것이다.

보를 융합한다는 점에 디지털 컨버전스의 핵심이 있다.

주목할 것은 디지털 컨버전스가 기술적 측면에만 머무르지 않고, 사회 전반의 변화를 이끄는 동력으로 작용한다는 것에 있다. 디지털 컨버전스는 “현재 21세기의 미디어와 커뮤니케이션 환경에 관한 깊이 있는 이해를 도와주는 용어”²⁰⁾이자, “기술, 미디어, 사회, 철학 등 다양한 분야에 걸쳐 나타나는 복합적인 변화를 압축적으로 보여주는 단어”²¹⁾로 설명된다. 심지어 디지털 컨버전스는 인쇄술의 발명과 사진의 등장, 그리고 영화의 탄생에 이어, 인간의 의식구조와 문화의 수용방식에 영향을 미치는 주요한 시대적 패러다임으로 지적되고 있다.²²⁾

대표적으로 문화비평가이자 미디어 학자인 헨리 젠킨스(Henry Jenkins)는 디지털 테크놀로지가 미디어간의 경계를 허물어뜨리는 트랜스미디어(transmedia) 현상을 가져오면서, 사용자가 미디어의 내용을 자유롭게 조작할 수 있게 된 현상에 주목한다. 그는 미디어의 융합이 기술적 차원뿐만 아니라 문화적 차원에서도 존재한다고 주장하며, 인터넷에서 나타나는 사용자의 활발한 문화적 재생산을 컨버전스의 주요한 특징으로 지목하였다.²³⁾

20) Tanja Storsul, Dagny Stuedahl, “Introduction: Ambivalence Towards Convergence,” in *Ambivalence Towards Convergence: Digitalization and Media Change*, ed. Tanja Storsul, Dagny Stuedahl (Göteborg: Nordicom, 2007), 9.

21) Anders Fagejord, Tanja Storsul, “Questioning Convergence,” in *Ambivalence Towards Convergence: Digitalization and Media Change*, ed. Tanja Storsul, Dagny Stuedahl (Göteborg: Nordicom, 2007), 29. 컨버전스는 기술과 미디어의 변화뿐만 아니라, 사회적 관습의 변화에 대해서도 잘 설명해주고 있는 말이다. 디지털 테크놀로지의 도입은 제도적으로나 대인간 수준에서 둘 다 새로운 관습과 커뮤니케이션 형식을 가능케 하였다. 디지털 컨버전스는 디지털 기술로 일어나는 거의 모든 발전을 설명해줄 수 있는 단어라는 점에서 용어상의 강점을 갖는다. 요컨대 컨버전스는 기술, 경제, 장르, 정치, 법, 상업, 사회적 사용 등등 많은 발전을 내포하고 있는 단어이다.

22) 천현순, “디지털 컨버전스 시대 인간과 문화의 변화양상,” 『탈경계인문학』 3 (2010), 113-114.

23) 젠킨스는 그동안 컨버전스가 기술적인 측면에서만 조명 받아온 것을 비판하면서, 컨버전스가 문화적 영역으로 확대되고 있다고 주장한다. 디지털 기술이 이전에 서로 상이한 것으로 간주되었던 미디어간의 경계를 허물어뜨리는 트랜스미디어(transmedia) 현상을 가져왔고, 이로 인해 사용자가 다양한 미디어의 내용을 자유롭게 조작할 수 있게 된 것이다. 이로 인해 대중은 미디어를 다룰 수 있는 역량을

젠킨스가 주장하는 것의 핵심은 디지털화가 기술적 차원을 넘어 대중의 일상적인 문화에도 강한 영향력을 끼치고 있다는 것이다. 디지털 기술은 미디어의 자유로운 융합을 발판으로 삼아, 상이한 미디어간의 조합과 병치, 합성 등 다양한 방식의 혼종적 양상을 가능케 하면서, 새로운 관념과 취향을 촉발하고 특정한 문화집단을 생성해낸다. 미디어의 융합이 다양한 문화를 파생시키고 취향을 분화시킨다는 점에서, ‘컨버전스’(Convergence)는 일견 그 대척점에 있는 것처럼 보였던 ‘다이버전스’(Divergence) 현상과 밀접한 관계를 갖게 된다고 할 수 있다.²⁴⁾

이처럼 디지털 컨버전스는 사회문화적인 측면으로 확장되었다. 디지털 컨버전스의 문화적 영향력은 인간관계를 맺고, 정보를 전달하며, 정치적인 의견을 교환하는 등 삶의 모든 영역으로 확대되고 있다. 이를테면 수용자는 과거부터 현재까지 여러 미디어의 경계를 넘나들며, 다양한 미디어의 정보를 자신의 취향에 따라 변형하고 뒤섞어 새로운 콘텐츠로 만들어내고, 그것을 다시 재생산하여 인터넷에 유통한다. 또한 문자, 소리, 영상 등을 혼합한 미디어 정보를 원하는 시간에 실시간으로 전달하는 것이 가능해지면서, 커뮤니케이션 방식에도 변화가 일어나게 된다.

무엇보다 주목할 것은 디지털 컨버전스가 형성하는 문화적인 차원이 미디어에 내장된 소리와 이미지를 혼합하는 차원을 넘어서, 보다 광범위한 차원에서 나타나고 있다는 것이다. 디지털 컨버전스는 그간 완전히 별개로 간주되었던 것들이 혼합되고 변형되며 재구성되는 단계까지 진행되고 있다. 이를테면 디지털 미디어는 공간적인 정보를 데이터로 번역하여 현실세계를 실재와 흡사하게 재현한다. 뿐만 아니라 데이터를 제한 없이 조

갖고, 자신의 방식에 따라 문화를 재생산할 수 있는 기회를 획득하게 된다. 젠킨스가 언급한 컨버전스의 문화적 영향력에 관해서는 II-1-(1), ‘올드미디어와 뉴미디어의 융합’에서 자세히 거론될 것이다.

- 24) “컨버전스 문화란 서로 다른 문화들이 다양한 형태로 발산하면서도 하나의 기술적인 기반으로 통합되는 현상을 의미한다. 발산과 수렴은 반대되는 개념이지만 기술의 수렴이 문화의 다양한 발산과 결합하는 현상을 볼 수 있다. 컨버전스 문화는 디지털 정보통신 혁명이 미디어를 통해 일상생활에 영향을 미치면서 이루어지는 새로운 기술 기반 문화이다.” 백옥인, “미디어의 탈경계화,” 『탈경계인문학』 3 (2010), 190.

합할 수 있는 환경은 현실에는 존재하지 않으나 실재하는 것처럼 지각할 수 있는 무수한 형상을 만들어, 인간이 지각하는 현실을 재구성한다. 이에 따라 그간 완전히 다른 존재로 여겨졌던 가상과 현실은 서로 혼합될 수 있는 여지가 마련된다. 일찍이 철학자 보드리야르가 “현대사회는 원본과 복사본, 현실과 가상의 경계가 희미해지는 시대”라고 예견한 것처럼, 정보의 혼합은 현실보다 더 현실 같은 가상적 실재를 만들어내고 있다.²⁵⁾

디지털 컨버전스는 나아가 인간의 신체적인 영역에도 나타나고 있다. 오랫동안 인간이 지각하고 감각하는 것은 신체 내에서만 일어나는 작용으로 간주되었다. 하지만 디지털 미디어를 매개로 신체의 신호를 번역하는 것처럼, 인간의 고유한 영역이라고 여겨졌던 감각은 디지털로 변환하는 것이 가능해졌다. 이는 인간의 지각과 감각이 디지털 기술을 매개로 확장되는 모습을 보여주고 있다.

이 같이 디지털 컨버전스 현상은 텍스트와 사운드같은 매체 정보를 비롯해 공간과 신체 같은 요소까지 자유자재로 혼합되는 과정을 보여준다. 즉 “디지털화를 통해 기존의 존재간의 경계가 약화되면서 이질적인 것이 모이고(수렴), 섞이고(혼합), 바뀌고(변형), 나뉘며(분화), 거듭나거나(재구성), 새로운 것으로 창발하는 역동적 현상”²⁶⁾을 보여주는 것이다.

지금까지 살펴본 것처럼 디지털화로 이질적인 요소들이 소통하는 문화를 일컫는 디지털 컨버전스는 21세기의 지배적인 환경으로 자리 잡고 있다. 무엇보다 디지털 컨버전스는 다양한 요소의 융합을 통해 문화를 수용하는 토대에 근본적인 변화를 가져온다는 점에서 오늘날 현대문화의 다층적인 변화상을 나타내는 개념이라 할 수 있겠다.

25) 이종관, 박승억, 김종규, 임형택, 『디지털 철학: 디지털 컨버전스와 미래의 철학』, 17-22.

26) 황주성 외, “디지털 컨버전스 기반 미래연구(I),” 『정보통신정책연구원』, 2009, 43.

2) 디지털 컨버전스의 전개양상

(1) 올드미디어와 뉴미디어의 융합:

정보의 탈물질화로 인한 문화적 향유방식 변화

디지털 컨버전스는 먼저 디지털 미디어라는 뉴미디어가 올드미디어와 맺는 관계로 설명될 수 있다. 일반적인 통념과 달리, 새로 등장한 미디어는 과거의 미디어를 완전히 대체하기보다 서로 경쟁하고 상호작용하면서 사회의 변화를 주도한다. 특히 디지털 미디어는 텔레비전과 라디오, 비디오 등 전 시대를 지배했던 미디어를 탈물질화된 형태로 매개해서, 상이한 미디어의 내용이 손쉽게 혼합될 수 있는 계기를 마련하였다.

기존의 미디어가 디지털화로 인해 자유롭게 소통할 수 있게 된 상황은 서로 독립되어 있었던 개별 미디어와 컴퓨터의 만남으로도 설명될 수 있다. 미디어 이론가인 마노비치는 『뉴미디어의 언어』에서 뉴미디어를 “디지털화된 올드미디어”라고 말한다. 마노비치에 따르면, 미디어와 컴퓨터는 비슷한 시기에 등장했으나, 서로 완전히 다른 기능을 수행했기 때문에 오랫동안 별개의 것으로 취급받았다. 사진과 영화, 레코드 같은 미디어가 아날로그 방식을 통해 물질적인 방식으로 저장된 반면, 컴퓨터는 주로 숫자를 처리하는 계산기의 기능을 충실히 수행해왔던 것이다. 하지만 20세기 후반에 이르러 컴퓨터의 계산 속도가 빨라지고 기존의 미디어가 숫자 데이터로 치환될 수 있게 되자, 미디어와 컴퓨터의 정체성은 동시에 변화된다. 즉 컴퓨터가 기존의 미디어를 포괄할 수 있게 되면서 그래픽과 동영상, 사운드, 텍스트 등을 아우르는 ‘메타미디어’이자 ‘미디어 처리기’가 된 것이다.²⁷⁾

27) “과거에 컴퓨터는 줄줄이 이어진 숫자들을 읽어서 통계학적 결과나 탄환의 궤도를 계산해냈으나, 이제는 화소의 값을 읽어서 이미지를 흐리게 만들고 이미지의 색 대비를 조절하면서 그 이미지가 물체의 윤곽을 가지고 있는지를 검사할 수 있게 되었다. (...) 컴퓨터는 더 이상 숫자만을 처리하는 단순한 해석기관이 아니며, 미디어를 합성해내고 조작하는 자카드의 직조기가 되었다.” Lev Manovich, 『뉴미디어의 언어』, 서정신 번역 (서울: 커뮤니케이션북스, 2004), 69.

마노비치는 디지털 미디어를 통해 미디어간의 혼합과정이 일어나고 있다고 주장하며, 이를 수적재현과 모듈성, 자동화, 가변성, 부호변환의 다섯 가지 원리로 설명한다. 여기서 수적재현은 미디어의 물질적 요소가 수치화된 형태로 조작될 수 있다는 것이고, 모듈성은 뉴미디어의 객체인 이미지나 그래픽, 음향 같은 요소들이 각자 독립적인 성격을 지니면서도 더 큰 객체로 조합될 수 있다는 것이다. 또한 자동화는 뉴미디어가 미디어를 자동으로 처리할 수 있는 기술을 가졌다는 것을, 가변성은 뉴미디어에 있는 객체는 언제든지 변형할 수 있는 유동성을 지녔다는 것을 의미한다. 마지막으로 부호변환은 미디어의 형식이 다른 형태의 포맷으로 손쉽게 바뀔 수 있다는 것을 뜻한다. 이러한 원리를 통해 과거의 미디어 내용은 새롭게 변용될 수 있는 것으로 탈바꿈한다.²⁸⁾

그런가하면 볼터(J. David Bolter)와 그루신(Richard A. Grusin)은 마노비치와 마찬가지로 뉴미디어를 올드미디어와의 관계로 규명하고자 했다. 마노비치가 언급했던 미디어와 컴퓨터의 만남은 재매개(Remediation)의 관점으로 설명된다. “재매개”란 디지털 미디어의 특성을 일컫는 용어로서, 이전에 사용되던 미디어의 형태를 차용해서 새로운 형식으로 거듭나는 것을 일컫는다. 볼터와 그루신은 매클루언이 “하나의 미디어는 곧 다른 미디어의 내용”이라고 말했던 주장을 근거로 삼아, 과거의 미디어가 디지털 미디어로 어떻게 전유되는지 분석하였다.²⁹⁾ 볼터와 그루신에 따르면 디지털 미디어로 대표되는 뉴미디어는 완전히 과거의 미디어를 대체하는 것이 아니라 모방하거나 참조하면서 복합적인 미디어 환경을 형성한다.

앞서 설명한 뉴미디어의 원리와 재매개의 법칙은 미디어적 차원뿐만 아니라, 문화적 차원에서도 급격한 변화를 촉발했다. 여러 변화 중 가장 두드러진 특징으로 과거부터 현재까지 축적된 문화적 산물을 웹상에서 경험할 수 있게 되었다는 점을 들 수 있다. 문화자료가 탈물질화되면서, 자료들을 저장하고 분류하는 능력은 이전과 비교할 수 없을 만큼 늘어났고,

28) Lev Manovich, 『뉴미디어의 언어』, 70-94.

29) 백옥인, “미디어의 탈경계화,” 188.

저장공간에 대한 부담 없이 다양한 자료의 보존을 가능케 만들었다. 사이먼 레이놀즈는 미디어의 탈물질화와 소프트웨어의 발달이 인터넷에 모든 문화적 콘텐츠를 업로드하고 공유하려는 욕망을 가져왔다고 말한다. 그는 철학자 테리다의 용어를 빌려 이 같은 욕망을 “아카이브 열병”(Archive Fever)으로 설명하는데, 이는 오늘날 정보, 이미지, 수집물 등 모든 것을 디지털 아카이브에 올려놓으려는 현상을 의미한다. 과거부터 현재까지 생산된 사진과 노래, 텔레비전 녹화 영상, 책 표지 같은 잡다한 문화적 콘텐츠는 이제 대부분 웹에 업로드 되어 있으며, 온갖 문화적 산물을 웹에 올리려는 경향은 계속해서 가속화되는 추세다.³⁰⁾

이와 함께 팔목할 변화는 대중이 미디어 내용을 손쉽게 변형할 수 있게 되면서 미디어를 대하는 방식이 달라졌다는 것이다. 칼렙 켈리(Caleb Kelly)는 각종 미디어를 컴퓨터로 손쉽게 접할 수 있게 되면서 새로운 창작의 방식이 더 이상 천재 예술가의 영역에만 해당하지 않게 되었다고 이야기한다. 즉 컴퓨터가 더 이상 과학적인 영역 안에 있는 것이 아니라, 여러 미디어를 다운로드하고, 저장하며, 전송하고, 편집하는 메타미디어가 되면서 음악이나 영화, 사진에 접근하는 형태를 변화시키고 있다는 것이다. 소비자는 원하는 미디어의 내용을 선택하여 다운로드 받고, 자신의 목적에 가장 잘 부합하는 형태로 편집한다. 이는 과거의 소비자가 “텔레비전 앞에 구부정하게 앉아 불빛을 멍하게 응시”하거나, “레코드를 시주단지 모시듯이 조심스럽게 다루던 태도”와 구별되는 것이다.³¹⁾

실제로 올드미디어와 뉴미디어의 융합에서 파생된 문화는 수용자의 행동양식에 큰 영향력을 미치고 있다. 가령 앤더스 파게르요(Anders Fagerjord)는 대부분의 미디어가 컴퓨터의 언어로 표현되며 상이한 미디어에 나타나는 다른 장르와 형식이 새로운 방식으로 결합되기 시작했다고 언급하면서, 이를 유튜브에서 나타나는 현상과 연결지어 살펴보고 있다. 전 세계 수백만 명의 사용자들이 비디오 라이브러리를 업로드해 만드는 유튜브에

30) Simon Reynolds, 『레트로마니아』, 최성민 번역 (서울: 작업실유령, 2014), 81-82.

31) Caleb Kelly, *Cracked Media: The Sound of Malfunction* (Cambridge, Mass.:MIT Press, 2009), 39-41.

는 텔레비전 쇼부터 각종 영화까지 새로운 미디어와 오래된 미디어의 콘텐츠가 혼합되어 있다. 유튜브에는 각기 다른 미디어에서 가져온 콘텐츠를 창조적으로 조합하는 리믹스가 넘쳐난다. 즉 기존의 미디어에서 자신이 필요한 부분을 떼어내고 뒤섞어서 다양한 성격의 콘텐츠를 만들어내는 것이다.³²⁾

변화된 수용자의 인식과 태도는 아마추어의 약진과도 연관성을 갖는다. 과거에 수용자가 텔레비전이나 영화를 일방향적으로 수용하는 입장에 있었다면, 오늘날 수용자는 다양한 매체의 내용을 자신만의 방식으로 변형하고 각색하며, 이를 다시 인터넷으로 재생산한다. 이는 젠킨스가 『컨버전스 문화』(Convergence Culture)에서 말하는 문화적 현상과 긴밀한 연관을 갖는다. 젠킨스에 의하면, 컨버전스 문화는 디지털 기술이 일상에 영향을 미치면서 이뤄지는 기술기반의 문화로, 사용자가 여러 가지 미디어의 경계를 넘나들면서 자유롭게 내용물을 전유하는 현상을 골자로 한다. 그는 이러한 현상이 올드미디어가 뉴미디어가 서로 충돌하고 교차하는 21세기의 미디어 환경에서 비롯한다고 본다. 예컨대 텔레비전이나 라디오, 영화, 책 같은 오래된 미디어의 형식이 온라인 웹사이트나 모바일 미디어 장치 같은 새로운 미디어를 통해 경험되면서, 과거보다 문화를 보다 적극적으로 향유하고 해석하는 주체가 등장했다는 것이다.³³⁾

그는 이러한 현상이 가져온 미디어 수용자의 인식과 문화 수용방식의 변화를 ‘미디어 컨버전스’와 ‘참여문화’, 그리고 ‘집단지성’이라는 키워드로 살펴보고 있다. 미디어 컨버전스는 텔레비전에서 방송한 콘텐츠를 수용자가 인터넷으로 옮겨 다른 수용자와 공유하듯이 같은 정보가 다른 미디어로 이동하는 현상을 지칭하며, 참여문화는 기존의 수동적인 위치에 있었던 미디어 수용자의 역량이 강화되면서 적극적인 참여자가 되는 문화를

32) Anders Fagerjord, “After Convergence,” in *International Handbook of Internet Research*, ed. Jeremy Hunsinger, Lisbeth Klastrup, Matthew Allen (Dordrecht: Springer, 2010), 190.

33) Henry Jenkins, 『컨버전스 킬러: 올드미디어와 뉴미디어의 충돌』, 김정희원, 김동신 번역 (서울: 비즈앤비즈, 2008), 17-19.

일컫는다. 수용자는 대중매체의 내용을 그대로 받아들이지 않고 적극적으로 복제하거나 변형한다. 다음으로 집단지성은 소수의 엘리트가 다수의 대중에게 지식을 주입하는 구조가 아닌, 온라인 커뮤니티에서 대중들이 서로 간의 상호작용을 통해 지식을 생성하는 문화를 의미한다.³⁴⁾

그렇다면 이러한 변화를 음악문화로 좁혀 좀 더 자세히 살펴보도록 하자. 20세기에 음악은 녹음기술로 대표되는 복제기술을 통해 소리의 무형적 한계를 극복했으나 녹음된 음악을 듣기 위해서는 여전히 물리적 매체를 필요로 했다. 또한 유형화된 매체에 담긴 음악은 전송하거나 수정할 때도 불편함이 따랐다. 하지만 음악이 디지털화를 통해 물질적 제약에서 벗어나고 네트워크를 통해 빠르게 공유할 수 있는 것이 되자, 상황은 급변하기 시작했다. 다양한 정보와 기억이 저장된 온라인 아카이브를 통해 “과거에는 비용과 수고를 필요로 하던 음악과 영상이 이제는 키보드 조작과 마우스 클릭 몇 번이면 공짜로 구할 수 있는 것”이 된 것이다.³⁵⁾

주목할 것은 청자가 단지 음원을 다른 이들과 공유하는 정도에 머물지 않고, 적극적으로 변형하는 생산자의 지위를 획득하게 되었다는 점이다. 인터넷 정보들이 복사, 덧붙임, 침삭, 삭제, 변환, 재구성 등의 행위를 통해 새로이 재창조되듯이, 오늘날 청자는 자신의 취향에 따라 음악을 재구성한다. 마음만 먹으면 어떤 음악이든 대부분 손쉽게 얻어낼 수 있는 환경 속에서, 온라인에 흩어져 있는 음악을 엮어 재구성하는 방식은 음악의

34) 이렇게 지식을 수용하는 방식의 변화는 ‘집단지성’의 개념과 연관된다. 집단지성은 피에르 레비가 사이버스페이스의 도래와 함께 나타난 새로운 유형의 지식공동체를 지칭한 용어로, “어디에나 분포하고, 지속적으로 가치 부여되며, 실시간으로 조정되고 동원되는 지성”을 뜻한다. 이는 지식이 과거처럼 수직적인 위계 속에서 일방적으로 전달되는 것이 아니라, 개개인이 다른 사람과 자발적으로 상호작용하는 가운데, 개인이 도달할 수 없었던 지식을 얻어내는 것이다. 특히 레비는 “모든 것을 아는 사람은 없으나, 모든 사람은 그 무엇인가를 알고 있다”고 언급함으로써 변화된 정보수용방식에 대해 주장하고 있다. 집단지성의 사례는 현재 우리 주변에서 어렵지 않게 찾을 수 있다. 가령 위키피디아에서 하나의 개념을 설명하기 위해 다양한 사용자들이 참여한다거나, 자신이 일상에서 체험했던 지식이나 노하우를 다른 사용자와 적극적으로 공유하는 것이 그 대표적 사례다. 무엇보다 중요한 것은 이렇게 지식을 공유하는 현상이 사회적인 영향력을 발휘하게 되는 것이다. Pierre Levy, 『집단지성』, 권수경 번역 (서울: 문학과 지성사, 2002), 40.

35) Simon Reynolds, 『레트로마니아』, 81-82.

주요한 수용방식으로 부상하게 되었다.³⁶⁾

또한 에반 토비아스(Evan S. Tobias)는 참여문화에 대해 언급한 젠킨스의 언급을 주요한 이론적 틀로 적용하면서 미디어 환경의 변화 속에 새롭게 등장한 참여문화가 사람들이 음악을 통해 연결되고, 협력하며, 창조하고, 상호작용하는데 중요한 역할을 한다고 이야기한다. 그는 이와 같은 주장을 뒷받침하기 위해 다양한 측면에서 음악을 전유하는 방식의 변화를 언급한다. 예컨대 사람들은 음원을 다운로드 받는 것에 머물지 않고, 이를 자신만의 방식으로 새롭게 조작해서 소셜 네트워크나 음악을 공유하는 사이트에 올린다. 즉 청자는 기존의 콘텐츠를 수정하고 재맥락화하며, 실시간으로 피드백을 받아 다른 청자와 활발하게 상호작용한다.

흥미로운 것은 이것이 청자뿐만 아니라 창작자의 입장에서 나타나고 있다는 점이다. 최근 뮤지션들은 음반을 발매하면서 곡을 구성하는 모든 스템파일(stem file)³⁷⁾을 공개해서 청자가 자신의 음악을 자유롭게 변형하고 다른 대중과 공유할 수 있는 장을 마련한다. 이 같은 현상은 대중음악뿐만 아니라, 예술음악에서도 나타나고 있다. 가령 베를린 필하모닉이나 브루클린 필하모닉 같은 오케스트라 단체는 클래식 거장의 곡을 해체하고 재구성하는 리믹스 콘테스트를 개최하였고³⁸⁾, 첼리스트 요요마와 피아니

36) 이러한 수용방식의 변화로부터 영향을 받은 디지털 컨버전스 음악에 대해서는 본고의 III-1, ‘과거작품의 디지털적 변용’과 III-2, ‘일상적 문화와의 소통: 웹상의 대중매체 사용’에서 자세히 고찰할 것이다.

37) 스템파일은 보컬과 기타 등 곡을 구성하는 음원을 사운드 별로 분리한 음원을 일컫는 용어로 원곡의 변형하는 작업을 용이하게 해주는 도구다.

38) 예술음악의 영역에서 등장한 리믹스 중 혁신적인 특징을 보여주는 사례로 베를린 필하모닉 오케스트라가 개최한 리믹스 콘테스트를 들 수 있다. 베를린 필하모닉은 예술음악계의 권위를 상징하며 짙은 보수적 색채를 지닌 오케스트라였으나, 대중과 소통하려는 시도로 2008년 디지털 콘서트홀의 개장에 이어, 2011년 리믹스 콘테스트를 열었다. 당시 말러 서거기념 100주년으로 개최된 이 행사에서는 말러 교향곡 제1번 1악장의 사운드 트랙을 3분에서 5분 남짓한 길이로 리믹스하는 과제가 주어졌다. 여기서 주목할 것은 베를린 필하모닉 측에서 홈페이지에 직접 리믹스에 필요한 여러 개의 스템 파일을 제시해서, 사운드의 관점에서 말러의 교향곡을 리믹스 하도록 장려한 것이다. 말러의 교향곡 1악장은 도입부의 패시지, 코데타, 호른 팡파레 등 낱알이 분해한 사운드로 제시되었다. 예술음악에 종사하는 작곡가뿐만 아니라, 일렉트로닉 뮤지션, 미디어 아티스트 등이 스템파일을 활용해 말러의 음악을 재구성했고, 결과적으로 후기낭만음악의 정수를 보여주는 원

스트 제이스 모란, 보컬그룹 뉴욕 폴리포니는 대중들이 자신들의 연주를 리믹스할 수 있는 장을 마련하였다. 또한 작곡가 스티브 라이히 역시 자신의 작품을 대상으로 리믹스 콘테스트를 개최하여 청자가 자신의 곡을 다양한 방식으로 리믹스할 수 있도록 장려하였다.³⁹⁾

이러한 특징은 청자가 작품의 의미를 생산하는 주체로 격상했다는 것을 보여준다. 전통적으로 청자는 작가가 만든 작품을 일방적으로 수용해왔으나, 이제는 자신만의 의미를 생성하고 전파하는 주체가 되었다. 즉 고정된 의미를 관조하는데 머무르지 않고, 해체와 재구성을 통해 작품을 능동적으로 재구성하는 것이다.⁴⁰⁾

한편 정보의 탈물질화에 따른 사용자의 문화적 역량 강화는 리믹스 문화⁴¹⁾의 확산으로 이어지고 있다. 본래 리믹스는 분리된 연주 트랙이나 보컬 트랙을 재조정하거나 재조합하는 등 원본 레코딩을 변경해 만든 새로운 버전의 레코딩을 뜻하는 음악용어였으나⁴²⁾, 21세기 이후 원 자료를 창

작과는 다른 외양을 띤 결과물이 나오게 되었다. 말리의 음악은 잘게 파편화되어 샘플링되거나, 강렬한 베이스와 묵직한 사운드를 지닌 덩 스텝(dub step) 양식이 덧입혀졌으며, 앰비언트의 환각적 음향이나 잔뜩 왜곡된 기타의 사운드가 가미되기도 하였다. Jeremy Barham, “‘Not Necessarily Mahler’: Remix, Samples and Borrowing in the Age of Wiki,” *Contemporary Music Review* 33 (2014), 128-132.

39) Evan S. Tobias, “Toward Convergence,” *Music Educators Journal* 99/4 (2013), 31.

40) 청자의 지위 변화는 롤랑 바르트가 언급했던 독자의 위상 변화와도 상통한다. 주지하다시피 바르트는 『저자의 죽음』과 『작품에서 텍스트로』 같은 저서에서 작품의 의미를 생산하는 주체가 저자에서 독자로 넘어갔다고 주장한 바 있다. 바르트에 따르면 저자는 일방적인 소비자가 아니라 다양한 해석을 가능케 해주는 존재이다, 이처럼 ‘작품의 능동적 읽기 및 의미의 재창조’를 주장한 바르트의 논의는 최근 변화된 미디어 환경 속에서 더욱 뚜렷하고 진전된 형태로 실현되었다고 할 수 있다.; “우선 텍스트는 그 자체로서 유희한다. 그리고 독자는 두 번 유희한다. 그[독자]는 그 텍스트를 가지고 유희하며, 그리하여 그것을 재생산할 실천을 추구한다. 그러나 이 실천이 수동적·내적인 모방이 되지 않게 하기 위해서 그는 텍스트를 연주한다.” Roland Barthes, 『텍스트의 즐거움』, 김희영 번역 (서울: 동문선, 2000), 38-46.

41) “Remix”는 “재혼합”이라는 단어로 사용되기도 하나 본고에서는 용어의 통일성을 위해 “리믹스”로 통일하여 사용하겠다.

42) David Gunkel, 『리믹솔로지에 대하여: 디지털 시대의 새로운 사유와 미학』, 문순표, 박동수, 최봉실 번역 (서울: 포스트카드, 2018), 66.

조적으로 재해석하는 문화적 활동을 일컫는 의미로 확장되었다.

역사적으로 문화는 언제나 과거의 것을 토대로 새롭게 창조되었으나, 21세기의 리믹스가 새로운 것은 그 과정의 광범위함과 엄청난 속도성 때문이다. 21세기에 다양한 문화적 산물은 시공간의 한계를 넘어 매우 빠른 속도로 결합되고 있으며, 이로 인해 예전에는 찾아볼 수 없었던 다차원적인 혼합이 일어나고 있다.⁴³⁾

가령 로렌스 레시그(Lawrence Lessig)는 21세기에 사운드, 이미지, 텍스트가 하나로 결합되거나 과거부터 동시대 사물이 복합적으로 인용되는 리믹스의 행위가 새로운 예술형식을 창출한다고 주장한다. 그는 21세기의 디지털 문화가 읽기만 하는 RO문화(Read/Only Culture)에서 읽고 쓰는 RW문화(Read/Write Culture)로 변화했다고 본다. RO문화가 수용자가 이미 완결되고 고정된 저작물을 수동적으로 수용하는 것을 뜻하는 반면, RW문화는 주어진 저작물을 얼마든지 적극적으로 변형할 수 있는 것을 의미하는 것이다. 컴퓨터 프로그램의 발전은 기존 저작물의 비교적 간단한 편집을 통해 2차 저작물을 창작할 수 있게 해주었다. 이에 따라 21세기에는 창작물을 개인만 향유하는 것이 아니라 다시 본인만의 방식으로 해석하고 비틀어 다른 사람과 공유할 수 있는 문화가 등장했다.⁴⁴⁾ 이처럼 RW문화에 근거하는 21세기의 리믹스 문화는 이미 발표된 예술저작물을 새로이 해석하고 더욱 발전시키는 특징을 가지며, 현재 문화를 설명하는 좋은 이론적 틀이 된다.

앞서 살펴본 것처럼, 각기 독립적으로 존재하던 미디어들이 디지털화를 거쳐 융합되는 컨버전스 현상은 기술적 차원에서만이 아니라, 문화를 수

43) 마노비치는 현대문화를 세 종류의 리믹스에서 살펴볼 수 있다고 주장한다. 첫 번째 리믹스는 포스트모더니즘으로 주어진 미디어 안이나 문화 형식 안에 과거 문화의 내용과 형식을 재혼합하는 것이다. 두 번째 리믹스는 세계화로 한 나라의 문화 전통, 특성, 그리고 감수성을 그 안에서 뿐만이 아니라 새로운 세계화된 국제성의 스타일과 상호작용하도록 섞어내는 것이다. 세 번째 리믹스는 문화와 컴퓨터의 리믹스이다. 이는 다양한 문화 형식의 인터페이스와 새로운 소프트웨어 기술의 리믹스이다. Lev Manovich, 『뉴미디어의 언어』, 11.

44) Lawrence Lessig, *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy* (New York: Penguin, 2008), 57-83.

용하는 측면에서도 변화를 초래했다. 가장 큰 변화는 수용자가 직접 내용을 적극적으로 변형하고 재생산한다는 점에 있다. 이러한 특징은 수용자들의 위상변화와 함께, 창조성의 개념 변화와도 연관된다는 점에서 주목할 만하다. 수용자들에게 창조란 완전히 무에서 유를 만들어내는 것이 아니라, 주어진 것을 변형하고 가공하여 새로운 가치를 발생시키는 것에 있는 것이다.⁴⁵⁾ 그리고 이는 수용자에게만 해당되는 사항이 아니라 창작계에도 번지며 예술적인 창조성에 새로운 표현양식을 제시한다는 점에서 의미를 갖는다.

(2) 현실과 가상의 융합: 혼종된 공간과 인식의 재구조화

디지털화로 인해 올드미디어와 뉴미디어가 서로 교차하고 혼합되며 나타나는 문화적 현상은 ‘현실’과 ‘가상’이라는 두 개의 독립된 공간이 혼재되는 현상과도 밀접한 관계를 갖는다. 현실 세계의 정보를 데이터로 다룰 수 있는 능력이 인간이 경험하는 다양한 것들을 디지털 정보로 재현하는 것을 가능케 만든 것이다. 현실세계를 데이터의 조합으로 복제한 가상세계는 비록 물질성을 갖진 않으나, 보는 사람이 현실감을 느끼며 실재하는 것으로 지각하기 때문에, 적어도 경험하는 동안은 현실처럼 간주된다.

중요한 것은 가상세계의 본격적인 등장이 현실을 보충하는 보조 공간 정도에 머무르지 않고, 세계를 지각하고 표상하는 방식에 변화를 가져온다는 점에 있다. 칸트가 세계를 경험하는 가장 기본적이고 선형적인 형식을 시간과 공간으로 바라본 것처럼, 일상적으로 체험하는 공간의 변화는 세계를 인식하는 형태를 보다 근본적 차원에서 뒤바꾸기 때문이다. 이렇게 달라진 인식은 행동하는 방식의 변화로 이어진다. 자연적 환경이 달라지면 자연스레 행동이 변화되듯 스마트폰이나 인터넷을 통해 거의 매일 경험하는 가상세계가 어떤 것을 이해하고, 느끼고, 생각하는 방식에 영향을 미치는 것이다. 실제로 가상의 세계를 구현하는 기술은 점차 발전하면

45) 천현순, “미디어 컨버전스와 참여 문화,” 『독일언어문학』 48 (2010), 135.

서 현실세계를 능가할 만큼의 파급력을 갖게 되었고, 과거와는 다른 차원의 일상 문화를 구축하고 있다.

가상세계에 대한 논의는 비단 최근에만 있었던 것은 아니다. 오래전부터 많은 학자와 철학자들은 가상의 존재를 인식하고 있었고, 그것이 현실에 깊은 영향을 미친다는 점 역시 인정하고 있었다. 하지만 가상과 현실은 어디까지나 대립된 구도에 있는 것으로 간주되어왔다. 이러한 대립구도는 플라톤의 논의로 거슬러 올라간다. 플라톤은 『국가』에서 동굴의 비유를 통해 진정한 현실은 이데아에 속하고, 인간이 지각하는 현실은 이데아를 불완전하게 모방한 가상이라 설파하였다. 같은 맥락에서 예술은 가상으로서의 불완전한 현실을 다시 모방했다는 점에서, 참된 현실인 이데아에서 두 단계나 떨어진 열등한 허상에 불과한 것이었다. 이런 식으로 현실과 가상은 원본과 그것을 모방한 복제의 위계를 가진 것으로 이해되었다.

그러나 플라톤 이후 오랫동안 양분화 된 지위로 존재했던 현실과 가상은 20세기 후반 보드리야르가 현실을 능가하는 가상의 위력을 주장하면서 전기를 맞이한다. 보드리야르는 현대사회에서 미디어로 전파된 이미지가 현실보다 더 생생한 현실처럼 수용되는 현상을 바라보면서, 현실과 가상이 얽혀있다는 점을 지적하였다. 현대사회에서는 복제된 이미지가 폭주하며 실재 아닌 것이 실재처럼 행세함에 따라 원본과 복사본, 현실과 가상의 경계가 모호해진다.⁴⁶⁾

보드리야르는 “시물라시옹”(Simulation)의 개념을 통해 현대사회에서 가상과 현실의 전도된 관계를 설명한다. 여기서 시물라시옹이란 현실을 대

46) 보드리야르는 현대사회에 어떻게 시물라시옹이 등장하게 되었는지 설명하기 위해, 이를 역사적인 순서대로 총 네 단계에 걸쳐 살펴본다. 첫 번째 단계는 르네상스 시대에 현실세계를 모사한 회화처럼 가상이 최대한 실재를 반영하는 단계이며, 두 번째 단계는 실재를 단순히 반영하는 것에서 나아가 실재를 감추고 변질시키는 단계다. 이에 해당하는 사례로 기술복제로 만든 사진이 있다. 세 번째 단계에서는 실재가 은폐되기 시작하면서 가상성을 본격적으로 드러내며, 네 번째 단계에 이르러서는 가상이 실재와의 관계를 완전히 끊고, 독립된 하나의 존재로서 기능하기 시작한다. Jean Baudrillard, 『시물라시옹』, 하태환 번역 (서울: 민음사, 2001), 27-28.

제한 가상을 일컫는다. 시뮬라시옹의 대표적 특성은 미디어로 만들어진 가상의 기호가 실재보다 더 강력한 힘을 발휘하는 것이다. 1991년에 발발한 걸프전이 CNN을 통해 편집된 이미지로 방영되었으나, 그것이 실제 걸프전보다도 사람들의 뇌리에 강하게 남으며 현실을 대체할 영향력을 갖게 된 것이 그 대표적 예라 할 수 있다. 보드리야르는 이렇듯 과거였다면 열등한 현실로 간주되었던 가상이 현실로 둔갑해 독자적인 생명력을 얻는 현상을 ‘하이퍼리얼리티(hyperreality)’로 설명한다. 앞에서 언급한 바, 텔레비전이나 영화 등 미디어가 만들어낸 이미지의 기호는 결코 현실을 반영한 차원에 불과한 것이 아니라, 일상 속에서 독립적인 현실로 기능하며 우리의 생각과 행동을 규정한다.

보드리야르 외에도 들뢰즈나 피에르 레비, 엘리자베스 그로스 같은 현대 철학자는 가상을 ‘잠재된 것의 현실화’로 규정함으로써 가상과 현실의 전통적 구분을 부정한다. 이들은 공통적으로 가상을 아직 가시화되지 않은 실재로 바라보았고, 현실을 가상이 구체적으로 지각할 수 있게 표현된 것으로 보았다. 즉 가상이 현실과 멀리 떨어진 것이 아닌 연계된 것으로 바라본 것이다. 대표적으로 레비는 나무가 가상적으로 씨앗 속에 존재하듯이, 철학적 차원에서 가상은 잠재된 힘의 상태로 존재하는 것으로, 현실을 구성하는 중요한 힘이자 존재의 또 다른 방식이라고 이야기한다.⁴⁷⁾ “가상은 어떤 시공간적 좌표로 고정시킬 수 없으나, 그럼에도 불구하고 그것은 현실적인 것이다”⁴⁸⁾

현실과 가상의 대립을 부정하는 철학적 논의는 보드리야르가 예로 든 것처럼 실생활에서도 나타나고 있다. 보드리야르가 20세기 후반 대중매체를 중심으로 들었던 가상과 현실의 경계 소멸은 특히 디지털 컨버전스를 통해 더욱 강화된다. 이진화 된 기호의 조합을 통해 현실세계를 재현하고,

47) “철학적인 의미에서 가상적이라는 것은 실제적인 것이 아닌, 잠재적 힘으로만 존재하는 것이다. 가령 나무는 가상적으로 씨앗 속에 존재한다. 철학적 의미에서 가상은 분명히 현실의 매우 중요한 차원이다.” Pierre Levy, 『사이버문화』, 김동윤 번역 (서울: 문예출판사, 2000), 74.

48) Pierre Levy, 『사이버문화』, 75.

나아가 현실에 존재하지 않는 현실까지 만들어내는 것이다.

현실과 가상의 탈경계화는 다양한 층위로 나타나는데, 본 절에서는 주로 사회적 측면을 중심으로 살펴보고자 한다.⁴⁹⁾ 여기서 사회적 측면은 네트워크를 통해 커뮤니케이션이 일어나는 사이버스페이스와 연관된다. 사이버스페이스는 물리적 실체로 존재하지는 않으나, 실재하는 현실을 보충하고 확장하기 때문에 현실과 상호의존적인 관계를 갖는다. 즉 사이버스페이스는 데이터의 조작으로 만들어졌으나, 현실에 존재하는 이들 간의 커뮤니케이션이 일어나면서 인간의 삶에 실질적인 영향력을 미치고 있다.

사이버스페이스에서 일어나는 현실과 가상의 중첩은 먼저 ‘자연적 시공간의 변화’라는 견지에서 논의될 수 있다. 인간이 자연적으로 경험하는 시공간은 가깝고 먼 거리의 개념을 갖고 있으며, 움직이면서 시간의 흐름을 경험할 수 있다는 점에서 연속성을 가지고 있다. 하지만 정보와 네트워크로 구성된 사이버스페이스에서는 한 곳에서 다른 곳으로 이동하는데 시간이 거의 들지 않기 때문에, 현실공간을 이동할 때 느낄 수 있는 시간과 공간의 간격이 없어진다. 요컨대 시간의 선형성과 공간의 원근성이 소멸된 것이다. 19세기 이래 운송수단의 발전이 시공간의 연속적인 경험을 해체하기 시작했다면, 사이버스페이스에서는 과거, 현재, 미래의 개념을 비롯해 안과 밖, 익숙한 곳과 낯선 곳, 공과 사의 구분이 사라졌다고 할 수 있을 것이다.⁵⁰⁾

특히 오늘날에는 스마트폰을 통해 인터넷에 접속하는 것이 더욱 용이해지면서 일과 여가, 소비, 지식생활 등 인간의 생활영역이 사이버스페이스와 더욱 긴밀한 연관을 갖게 되었다. 전통적인 시공간의 한계를 극복한 사이버스페이스에서는 의사소통과 정보를 수용하는 방식의 변화가 두드러진다. 레비의 표현을 빌자면 “인식과 지식, 사유의 힘으로 이뤄진 보이지

49) 현실과 가상의 융합은 본 절에서 설명하는 사회적 측면 외에도 가상현실(Virtual reality)처럼 가상으로 구현된 형상을 실재하는 것처럼 지각하고 인식하게 만든다는 점에서 감각적 측면과도 연관된다. 현실과 가상의 융합이 갖는 감각적 측면은 다음 절인 미디어와 신체의 융합에서 포스트휴먼의 담론과 관련지어 논의될 것이다.

50) 김진해, “디지털 대중 매체 시대의 언어의 향배,” 『새국어생활』 26/3 (2016), 10.

않는 공간”인 사이버스페이스에서 사람들은 정보를 교환하고 물리적 공간의 경계를 초월하여 소통한다. 또한 실시간으로 전 세계의 사건을 접하는 한편 멀리 떨어진 곳에서 집단적으로 지식을 공유하기도 한다.

위의 사례를 통해 짐작할 수 있듯이, 사이버스페이스는 현실에 존재하는 공간과 단순히 병치된 것이 아니라, 현실 속에 직접 침투하며 행동양식의 변화를 가져온다. 주목할 점은 이러한 변화가 표면적 차원에서가 아니라, 근대를 지배한 선형적 문화를 뒤흔드는 심층적 차원에서 일어난다는 것에 있다. 이는 본래 종이에 쓰였던 정보가 디지털화된 후 ‘하이퍼텍스트’의 형태로 조직된다는 점과 깊은 연관을 갖는다. 하이퍼텍스트는 인터넷에서 정보를 조직하는 대표적 방식으로 링크를 통해 연결되는 비선형적이고 입체적인 텍스트를 일컫는다. 처음부터 끝까지 정보가 순차적인 형태로 조직된 책과 달리, 하이퍼텍스트는 정보가 링크를 통해 수평적인 형태로 연결되어 있다. 따라서 사이버스페이스에서 하이퍼텍스트로 연결된 정보는 중심이나 주변은 물론이고, 정해진 시작이나 끝이 존재하지 않는다. 또한 뚜렷한 위계구조가 존재하지 않기에 어디서든 접근할 수 있는 개방된 구조를 가지고 있다.

이처럼 정보를 조직하고 전달하는 방식의 변화는 문화를 수용하고 지각하는 방식에 영향을 미친다는 점에서 주목할 필요가 있다. 월터 옹(Walter Ong)은 『구술문화와 문자문화』에서 미디어가 인간의 사고방식에 미치는 영향력에 대해 이야기한 바 있다. 그는 정보의 전달매체가 사고의 패러다임을 뒤바꾼다는 것을 주장하면서, 이를 구술문화와 문자문화로 양분하여 설명한다. 아직 텍스트로 정보가 기록되지 않았던 시절 대면한 채 말로 정보를 공유하는 구술문화에서는 상황의존적이고 보수적인 사고방식⁵¹⁾이 사회를 지배하였다. 반면, 인쇄술의 발달과 더불어 텍스트를 통한 지식전수가 주를 이루게 된 문자문화에서는 말의 표현과 전달과정이 시각과 연계되면서, 개인적이고 추상적인 사고방식이 발달하게 된다.

51) Walter J. Ong, 『구술문화와 문자문화』, 이기우, 임명진 번역 (서울: 문예출판사, 1995), 67-69, 79-80을 참고하시오.

웅과 마찬가지로 매클루언 역시 여러 저서에서 커뮤니케이션 미디어가 어떻게 인간의 지각과 의식을 재구조화하는지 다층적 측면에서 거론하였다. 특히 그는 『구텐베르크 은하계』에서 인쇄미디어가 사회, 문화, 정치, 예술 등 서구 근대사회에 가져온 파급력을 설명한다. 구텐베르크 인쇄술로 촉발된 문자문화에서는 삶의 생생한 경험을 활자로 전달하면서 관념성과 추상성이 발달하게 된다. 즉 다양한 감각을 책 속의 문자로 옮기는 과정에서 특정한 사물이 지닌 감각적 측면이 배제되고 일정한 본질이나 실체를 추구하게 만든 것이다. 또한 대면접촉 없이 글로 정보를 기록하기 때문에 선형적인 방식으로 말을 배치하여 사건의 원인과 결과를 중시하는 인과성과 선형성, 논리성, 획일성 등이 강조된다.⁵²⁾

하지만 텔레비전과 라디오를 중심으로 한 20세기의 전자미디어 시대에 이르러 지식은 시각적인 억압으로부터 탈피하게 된다. 매클루언에 따르면 전자미디어는 지식을 선형적인 순서가 아닌 종합적으로 습득하게 하여, 이성적이기보다 감성적이고 통합적인 인간을 생성해낸다. 또한 전자미디어의 사용은 글을 통해 지식을 수용하며 결여된 청각적인 감각을 회복하고, 개인의 참여의식을 보다 적극적으로 이끌어낸다는 특징을 갖는다.

문자문화와 구별되는 전자문화의 특성은 사이버스페이스에서 지식을 습득하는 방식에서 두드러지게 나타난다. 앞서 언급한 바, 사이버스페이스에서는 하이퍼텍스트를 통해 모든 정보가 링크를 매개로 위계 없이 얹여있으며, 한 곳의 정보가 다른 곳의 정보와 연결되어 무한히 확장된다. 또한 사이버스페이스의 정보는 문자만 해당되는 것이 아니다. 각각의 정보는 텍스트를 더 잘 드러내기 위해 소리나, 이미지, 영상, 애니메이션 등이 덧붙여져 있다. 텍스트는 다양한 미디어와 결합되면서 “문자문화의 시각적

52) 이 외에도 문자문화는 책을 통해 지식을 습득할 때 조용히 묵독하는 습관을 가져와서 내적인 태도는 물론, 개인주의를 불러왔다. 즉 인간이 소리나 신체적 접촉, 즉각적 반응에서 멀어지면서 이성적인 인간으로 변모했다는 것이다. 또한 인쇄물에 대한 소유권이 생겼기 때문에 이전에는 없었던 저자의 개념이 생기고, 저자와 독자가 분리되며, 전문가의 개념이 새롭게 등장한 것도 인쇄술 이후 등장한 중요한 변화이다. Marshall McLuhan, 『구텐베르크 은하계』, 임상원 번역 (서울: 커뮤니케이션북스), 2001.

세계를 다양하고 복합적인 형태로 경험하게 해준다.”⁵³⁾

다음으로 주목할 것은 사이버스페이스에서는 ‘상호작용성’이 두드러진다는 것이다. 사용자들은 네트워크를 통해 보다 자유롭게 소통할 수 있고, 시간이나 장소에 구애받지 않고 가상의 공동체를 형성할 수 있다. 아직 네트워크의 대역폭 및 컴퓨터의 저장공간이 부족했던 20세기 후반에는 사용자가 주로 게시된 정보를 열람하는 방식으로 사이버스페이스가 활용되었다. 하지만 21세기 이후 웹 2.0의 도래와 함께 네트워크가 확장되고 인터넷이 급속히 성장하면서 사용자들은 보다 적극적으로 소통하기 시작하였다. 소셜 네트워크 서비스(SNS)를 통해 지역이나 계급, 직업 등 차이의 위계 없이 연대하는 것이 가능해졌으며 실시간 소통이 활발히 일어나게 된 것이다.

이러한 변화 속에서 또한 특징적으로 나타나는 현상은 정보의 자발적인 재생산이다. 과거에 독자가 책 안에 고착된 형태 그대로 정보를 받아들였다면, 사이버스페이스의 사용자는 실시간으로 수용한 정보를 다시 자신의 기준으로 변형하거나 다른 자료와 연결 지어 전파하는 것이다. 이러한 현상은 사용자가 텍스트를 읽는 것뿐만 아니라, 쓰는 활동에도 참여하게 된 것이라 말할 수 있다. 사용자는 자신의 상황과 필요에 따라 주어진 정보를 변화시키고, 이를 다시 사이버스페이스에 유통시킨다. 이는 저자의 권위를 약화시키고, 지식이 무한한 방향으로 확장될 수 있는 토대를 마련했으며, 지식의 주체를 소수에서 다수로 확산시켰다.⁵⁴⁾

물론 이러한 변화가 반드시 긍정적 측면만 갖는 것은 아니다. 이를테면 하이퍼텍스트는 근대의 선형적이고 폐쇄적인 사고방식에서 탈피하여 원하는 만큼 정보에 접근하는 것을 가능케 했으나, 동시에 정보를 피상적으로 습득하게 만들기도 했다. 즉 정보에 무한히 접근할 수 있는 기회가 하나의 정보에 집중하지 못하게 하고, 계속해서 다른 정보를 갈구하게 만드는

53) 이동후, “제3의 구술성-‘뉴 뉴미디어’ 시대 말의 현존 및 이용양식,” 『언론정보연구』 47 (2010), 54.

54) 사이버스페이스에서 사용자가 능동적으로 정보를 생산하는 방식은 앞 절의 ‘올드 미디어와 뉴미디어의 융합’에서 언급한 구체적 사례들과도 연관된다.

것이다. 또한 네트워크의 확장으로 타인과의 연결성이 강화되지만 가벼운 정서적 관계로 끝나기 쉬우며, 진정한 대화보다는 일방적이거나 소모적인 발언이 두드러지기도 한다. 그런가하면 SNS에 대한 집착처럼 가상공간의 삶에 지나치게 몰두한 나머지 정서적인 피로를 경험하거나, 자신의 사생활을 끊임없이 스펙터클로 만들며 정체성의 혼란을 겪기도 한다.

하지만 어떠한 관점으로 평가되든 현실의 삶을 확장한 가상의 영향력은 가속화되고 있으며, 삶의 기본적인 조건으로 자리 잡고 있다. 타인과의 사회적 교류와 지식생산, 정치참여와 전쟁 등 가장 사적인 영역부터 공적인 영역까지 가상의 영역이 현실에 침투한 것이다. 가상과 현실은 서로 괴리된 것이 아닌 순환적 체계로 작동하면서, 새로운 일상을 구축하고 있다. 이는 현실을 복합적으로 경험하게 하고 인간의 삶에 실존적인 경험의 변화를 가져오며, 인간의 사고와 의식을 근본적 차원에서 재구조화한다고 볼 수 있다.

(3) 미디어와 신체의 융합: 신체적 감각에 침투하는 미디어

디지털화에 따른 상이한 것의 경계횡단은 궁극적으로 미디어가 인간의 신체적 감각에 침투하는 문화적 현상과 관계한다. 정보의 융합에 근간을 둔 디지털 미디어가 소리와 이미지를 섞고, 새로운 공간을 창출하는 것뿐만 아니라, 신체에 새로운 감각을 발생시켜 대상을 경험하는 방식에 영향을 미치는 것이다. 본 절에서는 미디어와 신체적 감각이 연관되는 원리와 함께, 디지털 미디어와 신체의 융합이 오늘날 어떻게 중요한 문화적 토대를 형성하는지 살펴보고자 한다.

인간과 디지털 미디어가 감각적 측면에서 융합을 이루는 현상은 매클루언의 미디어 이론에서 그 단초를 찾을 수 있다. 매클루언은 미디어가 문화를 향유하고 소통하는 방식뿐만 아니라, 외부 대상을 감각하는 방식을 근본적 차원에서 변혁한다고 보았다. 우리는 대개 미디어가 특정한 정보나 자료를 매개해주는 수단으로 생각한다.⁵⁵⁾ 하지만 매클루언은 미디어에

관한 당시의 일반적 통념과 달리, 미디어가 지닌 ‘형식’이 ‘내용’보다 훨씬 중요한 역할을 한다고 강조한다. 즉 한 시대를 지배하는 미디어는 그것이 전달하는 정보나 지식이 아닌 그 자체의 형식을 통해, 우리의 일상적인 지각과 행위방식에 변화를 일으킨다는 것이다. 그에 따르면, 미디어의 변화는 곧 감각비율의 변형으로서 몸의 구체적인 인지능력에 영향을 미치고, 신체에 새로운 감각을 새겨놓는 것이다.

매클루언은 미디어가 새로운 감각을 주조하는 현상을 “인간의 확장”이라는 키워드로 살펴보았다. 그에 따르면, 미디어는 인간의 몸과 별개가 아니라 몸의 연장으로서 생겨났다. 이를테면 바퀴는 발의 확장이고, 옷은 피부의 연장이며, 전화는 귀와 말소리의 확장으로서, 인간이 본래 지니고 있는 감각을 외화(外化)한 것이다. 그는 이러한 현상을 인간의 확장 외에도 “감각의 확장”과 “몸의 확장”의 용어로 지칭하였다. 매클루언은 미디어의 발명이 단지 필요에 따라 만든 인위적 산물에 지나는 것이 아니라, 인간의 신체와 불가분의 관계를 지닌다는 것을 강조하고자 했다.

그런데 주목할 점은 미디어가 인간 본연의 신체적 기능을 무한히 확장하기만 하지 않는다는 것이다. 매클루언은 특정한 미디어가 육체적 능력을 확장하는 동시에, 인간이 본래 지니고 있었던 감각을 퇴화시킨다고 보았다. 그는 이것을 나르시스의 비유를 통해 설명한다. 매클루언은 그리스의 나르시스 신화가 기존의 해석처럼 자신의 아름다운 모습에 매료된 현상을 일컫는 것이 아니라, 자신이 확장된 모습에 사로잡혀 중독된 상태를 의미한다고 보았다. 물에 확장된 본인의 이미지에 현혹되어 자신을 제대로 인식하지 못하고 물에 빠져죽은 나르시스처럼, 특정한 감각의 ‘확장’은

55) 보통 미디어는 ‘중간’을 뜻하는 라틴어 어원처럼 자료나 정보 같은 특정한 대상을 중간에서 다른 곳으로 전송하고 매개해주는 것으로 정의된다. 예컨대 광고는 상품의 내용을, 신문과 책은 우리가 경험하지 못했던 사건이나 지식을 전달해주는 것이다. 따라서 매클루언 이전의 전통적인 매체 이론가들은 미디어는 어떤 영향이나 가치도 갖지 않으며, 그저 중간에서 정보를 전달하는 것으로 간주하였으나, 매클루언은 이러한 입장을 처음으로 신랄하게 비판하였다. 이에 대한 구체적인 내용은 매클루언이 저술한 『미디어의 이해』 중 제1장 “미디어가 메시지다”를 참조하시오. Marshall McLuhan, 『미디어의 이해: 인간의 확장』, 김상호 옮김 (서울: 커뮤니케이션북스, 2016), 28-57.

동시에 ‘절단’을 초래한다는 것이다. 요컨대 모든 인간의 연장물은 인간 신체의 자기 인식을 확장하는 동시에 방해하며, 자가 절단의 한 표현물”⁵⁶⁾이다.

미디어의 확장이 감각에 미치는 양가적 면모는 우리의 일상에서 쉽게 발견할 수 있다. 과거에 쟁기를 사용하던 농부는 트랙터를 사용해 농사를 짓게 되면서 많은 곡식을 수확할 수 있게 되었지만, 동시에 쟁기를 사용하던 손의 민첩한 감각이 퇴화되는 것을 경험하게 된다. 이는 디지털 미디어가 지배하는 현재의 일상에서 더욱 뚜렷이 나타난다. 오늘날 우리는 컴퓨터의 문서 기능을 사용해 글을 쓰면서, 생각을 손쉽게 수정하고 편집할 수 있게 되었다. 무작위로 떠오르는 생각을 자유롭게 나열한 뒤 그것을 마음대로 조합할 수 있고, 중간에 쓴 내용이 마음에 들지 않을 때는 바로 삭제하고 새로운 내용을 덧붙일 수도 있다. 하지만 동시에 우리는 원고지에 글을 쓸 때처럼 중간에 거의 수정 없이 유기적이고 연속적인 형태로 글을 쓰는 능력은 상당 부분 상실하게 되었다.⁵⁷⁾ 이러한 사례는 미디어가 단지 감각을 강화하고 증폭시킬 뿐만 아니라 약화하고 쇠퇴시키는 현상을 보여주고 있다.

미디어가 신체를 근본적이고 획기적인 차원에서 변형한다는 매클루언의 주장은 ‘외파’(explosion)와 ‘내파’(implosion)의 개념에서도 발견할 수 있다. 매클루언은 지난 3000년간 다양한 미디어를 통해 외부적으로 신체의 확장이 일어났다면, 이제는 그 확장이 내부로 폭발하는 양상을 보인다고

56) “우리 자신을 기술적인 형태로 확장한 것들을 보고, 사용하고, 지각하는 것은 필연적으로 그 확장물들을 받아들이는 것이 된다. 라디오를 듣거나 인쇄물을 읽는 것은 이 같은 우리 자신의 확장물들을 개인적인 체계 속에 받아들이는 것이며, 그에 자동적으로 따라오는 ‘폐쇄’ 또는 지각의 치환을 경험하는 것이다. 이처럼 일상적으로 사용하면서 우리의 기술을 계속 받아들이는 것이 우리가 우리 자신의 이미지를 인식할 때 무의식적인 지각과 마비를 일으키고 있는 나르시스의 역할을 그대로 하게 만드는 것이다.” Marshall McLuhan, 『미디어의 이해』, 106.

57) 이는 키틀러가 언급한 철학자 니체의 사례와도 유사한 것이다. 키틀러는 니체가 타자기를 쓰면서 다양한 수사를 동원하여 심원한 사고를 유기적으로 전개하던 글의 양식이 단순하고 파편적이며, 짧은 경구와 아포리즘을 강조하는 형태로 변화했다고 주장한다. Friedrich Kittler, 『기록시스템 1800-1900』, 윤원화 번역 (서울: 문학동네, 2015), 334-358 참조.

말한다. 미디어로 인한 내파는 전자 미디어 시대부터 시작되었다. 텔레비전이나 라디오 같은 전기 테크놀로지의 출현은 인간의 의식과 중추신경망을 확장하는 동시에, 인간의 의식 기능에 깊숙이 침투하여 인간의 지각체계를 송두리째 바꿔 놓았다. 다양한 전기 미디어 중에서도 컴퓨터는 인간 확장의 마지막 단계를 보여주는 것이다. 컴퓨터로 인해 인간은 시공간의 구애를 받지 않고 다양한 감각을 통해 자유롭게 소통하게 된다. 이러한 현상은 나와 타인의 경계를 허물뿐만 아니라, 공간과 시간의 제약을 없애고, 통합적인 지각을 가능케 만들었다.

이렇듯 인간의 신체적 감각이 미디어의 활용을 통해 변형되거나 증폭되는 과정은 최근 ‘포스트휴머니즘’(Posthumanism)의 담론에서 보다 구체적으로 논의되고 있다. 포스트휴머니즘이란 근대의 휴머니즘에 입각한 시각에서 벗어나, 인간이 기술로 인해 계속 그 경계가 끊임없이 변화된다고 주장하는 이론이다. 휴머니즘적 관점에서 인간은 ‘자율적인 정신적 주체’로서 단일하고 고정된 정체성을 가진 존재다. 근대 휴머니즘의 주축에는 데카르트가 있다. 인간의 본질을 ‘사유’에서 찾은 데카르트는 인간이 스스로 생각하는 능력을 통해 다른 외부 존재를 투명하게 인식할 수 있다고 보았다. 또한 인간은 세계의 중심에 위치하며 바깥의 환경을 자신의 의지에 따라 완전히 통제할 수 있는 존재였다. 데카르트가 정초한 사유중심의 세계관은 이후에도 오랫동안 인간을 이해하는 기본적인 세계관으로 자리잡게 되었다.

하지만 20세기 후반 테크놀로지의 급속한 발달은 인간이 지각하고 사유하는 방식과 행동 패턴에 급속한 변화를 불러왔고, 이것이 나아가 인간 자체의 정의에 물음을 던지는 계기가 되었다. 포스트휴머니즘의 노선을 걷는 학자들 중에서도⁵⁸⁾ 캐서린 헤일스의 논의는 오늘날 인간이 신체를 매개로 디지털 미디어와 융합되는 현상을 잘 설명해주고 있다. 헤일스는 일찌감치 『우리는 어떻게 포스트휴먼이 되었는가』에서 인간이 신체를 다

58) 포스트휴머니즘의 입장을 견지하는 대표적인 학자로 캐서린 헤일스(Katherine Hayles)와 도나 해러웨이(Donna Haraway), 로지 브라이도티(Rosi Braidotti), 그리고 슈테판 헤어브레이터(Stefan Herbrechter)를 들 수 있다.

리로 삼아 미디어와 소통하는 가운데, 지속적으로 새로운 감각을 구축해 나간다고 주장하였다. 헤일스에 의하면 진정한 포스트휴머니즘 주체는 “신체화된 실재에 근거한 인간과 지능을 가진 기계의 결합”이자 “혼합물과 이질적인 요소들의 집합이며, 그 경계가 계속해서 재구성되는 물질적-정보적 개체”이다.⁵⁹⁾ 즉 인간은 디지털 미디어를 통해 새로운 감각을 경험하며, 확장되고 변형되지만, 이때의 변화는 어디까지나 인간이 지닌 유기체적인 신체 안에서 일어난다는 것이다.

인간의 신체가 그 어떤 것으로도 환원될 수 없는 것으로서, 미디어와 소통하며 변화된다는 입장은 트랜스휴머니즘(Transhumanism)과 구분된다.⁶⁰⁾ 트랜스휴머니즘은 미래의 테크놀로지를 설명하는 담론의 중심에 위치하며, 과학기술역량의 발달로 인간의 정신적이고 육체적인 능력의 발달을 통해 인간의 조건을 획기적으로 개선할 수 있다고 보는 운동이다. 트랜스휴머니즘을 주장하는 레이 커즈와일과 닉 보스트롬 같은 이들은 과학기술이 인간의 신체적 한계를 극복함으로써 과거와는 새로운 차원의 세계를 형성할 것이라고 자신한다.

하지만 헤일스는 인간을 탈신체화된 사이보그처럼 다루는 트랜스휴머니즘의 개념이 근본적으로 신체와 정신이라는 데카르트적 이원적 구도에서 비롯한 것이며, 현대철학에서 비판의 대상이 되어왔던 ‘자유주의적 휴머니즘’을 확장한 것이라고 본다. 그에게 포스트휴머니즘은 인간 신체의 종말

59) Katherine Hayles, 『우리는 어떻게 포스트휴먼이 되었는가』, 허진 번역 (파주: 플래닛, 2013), 25.

60) 이러한 입장을 극단적으로 대변하는 입장으로는 오스트리아 출신의 로봇 공학자인 한스 모라벡의 논의가 있다. 그는 『마음의 아이들: 로봇과 인공지능의 미래』에서 인간의 의식을 컴퓨터에 다운로드 할 수 있을 것이라 주장했다. 모라벡은 인간이 뇌에 들어있는 내용을 컴퓨터로 이식하는 수술을 통해 미약한 신체적 조건을 극복하고, 계속해서 자신의 정신을 유지함으로써 영생을 얻을 수 있을 것이라 보았다. 그런가 하면 레이 커즈와일은 첨단기술의 영역을 NBIC, 즉 나노(Nano), 바이오(Bio), 인포(Info), 그리고 인지과학(Cogno)으로 분류하고, 미래에 이 네 영역이 서로 수렴하고 기하급수적으로 발전하면서, 기계가 인간의 능력을 뛰어넘는 ‘특이점’(singularity)에 도달하게 될 것이라 전망하고 있다. 커즈와일 역시 모라벡과 마찬가지로, 인간이 기술을 통해 자신의 생물학적 신체를 개조하여 기계와의 구별이 사라지는 새로운 존재자로 거듭날 것이라 주장한다. 이종관, 『포스트휴머니즘이 온다』, 33-34.

이나 사이보그를 뜻하는 것이 아니라, 어디까지나 기술을 매개로 변화하는 신체에 기반을 둔 것이다.⁶¹⁾ 그녀는 우리가 기술과 함께 살아가고 있지만, 인류가 인공지능에 의해 멸종하거나 기계로 영생을 누리는 것이 아니라, 각자의 질적인 차이에 기반해 상호협력적으로 공생하거나 공진화한다고 보았다.⁶²⁾

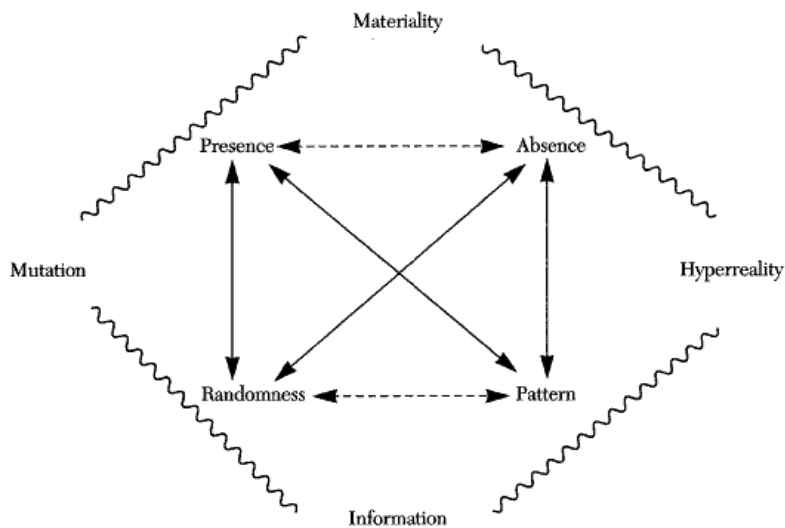
인간과 기술의 이러한 공진화는 헤일스가 포스트휴먼의 모델로 제시한 ‘현존/부재, 패턴/임의성의 변증법’과 ‘분산 인지 시스템’을 통해 설명될 수 있다. 먼저 현존/부재, 패턴/임의성의 변증법은 현실세계의 물질성과 정보로 구성된 비물질성이 서로 상호작용하며 새로운 주체성을 구성해나가는 과정을 의미한다. 헤일스는 그간 휴머니즘적 관점에서 인간이 전통적으로 현존(presence)과 부재(absence)의 관계로 이해되어 왔다면, 정보기술의 발전과 함께 패턴(pattern)과 임의성(randomness)이 새로운 축으로 등장했다고 말한다. 현존과 부재가 물리적 세계를 구성하는 기본적인 속성을 의미한다면, 패턴과 임의성은 컴퓨터에서 정보를 생성하기 위해 패턴을 만들고 없애며 계속 변화되는 과정을 보여준다.

헤일스는 오늘날 물질성과 정보간의 상호작용을 물질적 대상에 정보의

61) “나의 악몽이 신체를 존재의 장이 아니라 패션 액세서리쯤으로 생각하는 포스트휴먼들이 사는 문화라면, 나의 꿈은 무한한 힘과 탈신체화된 불멸이라는 환상에 미혹되지 않고 정보 기술의 가능성을 받아들이는 포스트휴먼, 유한성을 인간 존재의 조건으로 인정하고 경축하며 인간 생명이 아주 복잡한 물질세계에, 우리가 지속적인 생존을 위해서 의지하는 물질세계에 담겨있음을 이해하는 포스트휴먼이다.” Katherine Hayles, 『우리는 어떻게 포스트휴먼이 되었는가』, 29.

62) 헤일스는 인간의 신체가 디지털화된 정보로 환원될 수 있고, 21세기 중반에는 기계에 의해 인간의 본성이 완전히 바뀔 것이라는 트랜스휴머니즘의 입장에 반대한다. 그녀는 모라벡과 커즈와일이 생물학적 유기체와 컴퓨터의 엄청난 차이를 경시했으며, 신체가 0과 1의 전기신호로 모조리 환원될 수 없는 매우 복잡한 생물학적 토대를 가지고 있다고 주장하면서, 이에 대한 근거를 사이버네틱스의 전통에서 발견하였다. 헤일스는 ‘신체’(body)와 구분되는 ‘체현’(embodiment)의 개념을 언급하며, 인간의 온전한 인지작용이 구체적인 환경과 신체의 상호작용을 통해 가능하다고 보았다. 어떠한 저항 없이 정보 속으로 사라질 수 있는 신체와 달리, 체현은 특정한 상황과 인간이라는 환경에 구속되므로 정보 속으로 사라질 수 없다. 즉 “인간의 신체는 컴퓨터에는 존재하지 않는 진화의 과정을 통해 이미 그 한계와 가능성이 정해진 물리적 구조이고, 의식은 환경과의 상호작용을 통해 형성된 체현을 통해 새롭게 창발한 속성”인 것이다.

패턴이 스며드는 과정으로 설명하고, 이것을 [그림 1]처럼 도식화하여 설명한다. 헤일스에 의하면 포스트휴먼은 물질성과 정보가 서로 의존하는 존재다. 가령 우리가 컴퓨터를 사용하여 정보로 코드화된 공간을 돌아다닐 때, 우리의 신체에는 새로운 감각이 스며들게 된다. 즉 인간과 미디어가 서로의 존재론적 특성을 유지한 채 각자의 경계를 가로지르며 혼종화되는 것이다.



[그림 1] 캐서린 헤일스, 가상성의 기호학

그러면 이를 최근의 사례로 이해해보도록 하자. 21세기에 인간은 다양한 디지털 매체에 둘러싸여 정보가 우위를 점하는 세계를 살아가고 있다. 인터넷은 정보가 우리의 일상에 깊숙이 침투했다는 것을 보여주는 그 대표적 예이다. 앞서 현실과 가상의 융합에서 살펴본 것처럼, 사이버스페이스로 대변되는 인터넷은 물리적 공간을 뛰어넘어 다양한 삶이 교류되는 곳이다. 사람들은 사이버스페이스를 통해 지식이나 생각을 주고받고 금전을 거래하기도 한다. 가령 각종 정보는 점차 디지털로 전환되어 저장되며, 돈은 현금이라는 물리적 현존이 아닌 인터넷 은행에 저장된 정보의 패턴

으로 경험된다.⁶³⁾ 인터넷에서 보내는 시간이 많아지면서 사람들은 가상의 정보로 삶을 경험하는 것에 더욱 익숙해지고 있다.

가상현실 또한 정보가 인간의 신체적 감각에 미치는 영향력을 여실히 보여준다. 주지하다시피 가상현실은 지각과 감각을 디지털 기호로 번역하여 실제 현실보다 더 현실처럼 느끼게 하는 기술이다. 게임이나 영화 등 다양한 분야에서 활용되고 있는 가상현실은 3차원 그래픽으로 구성되어 있으며, 사용자가 그래픽을 구성하는 환경과 상호작용하는 형태를 갖는다. 현재 가상현실은 데스크톱 가상현실(Desktop Virtual Reality)⁶⁴⁾과 몰입형 가상현실(Immersive Virtual Reality)⁶⁵⁾부터 증강현실(Augmented Reality)⁶⁶⁾, 혼합현실(Mixed Reality)⁶⁷⁾까지 가상과 현실의 위화감이 줄어드는 방향으로 진화되고 있다. 가상현실에서 마주하게 되는 것은 물리적 형태를 갖지 않고 비트로 구성된 이미지이지만, 사용자는 그것을 실제로 존재하는 것처럼 지각한다.

가령 가상캐릭터 하츠네 미쿠(Hatsune Miku)⁶⁸⁾는 혼합현실 기술을 통

63) Katherine Hayles, 『우리는 어떻게 포스트휴먼이 되었는가』, 67.

64) 데스크톱 가상현실은 가상현실의 초기형태로서 모니터를 통해 컴퓨터 화면에 3D 입체형상으로 구현된 가상세계를 체험하는 형태를 가지고 있다. 데스크톱 가상현실은 일반적으로 온라인 가상현실 게임이나 3D 영상이미지를 구현한 프로그램의 형태를 갖는다. 대표적 예로 21세기 초반에 선풍적인 인기를 끌었던 3D 가상현실 게임인 세컨드라이프(Second Life)가 있다.

65) 몰입형 가상현실은 현실공간과 단절된 채 가상을 경험하는 것이다. 몰입형 가상현실을 경험하기 위해 사용자는 HMD(Head-mounted display)를 머리에 부착하고, 컴퓨터가 만든 3차원의 가상공간을 체험한다. HMD 안의 디스플레이가 제공하는 입체적인 공간은 시야를 완전히 장악하기 때문에, 사용자는 외부 공간과 완전히 단절된 느낌을 받게 된다. 몰입형 가상현실에서는 사용자가 움직일 때마다 컴퓨터의 계산을 거쳐 환경이 변화되는데, 사용자는 이러한 감각적 상호작용에 흥미를 느끼고 또다른 현실을 경험한다는 믿음을 갖는다. 박명진, 이범준, “가상현실 커뮤니케이션의 특성과 그 체험의 양상”, 『언론정보연구』 41, 2004, 48.

66) 증강현실은 현실세계 위에 그래픽 정보를 덧씌워 만드는 형태를 갖는다. 몰입형 가상현실이 현실을 가상 세계로 대체하려 한다면, 증강현실은 실제 환경과 컴퓨터로 산출한 가상의 물체를 매끄럽게 혼합한다.

67) 혼합현실에서는 HMD 같은 보조장비 없이도 가상의 형상을 경험할 수 있다. 사용자는 자신의 지각을 인위적으로 변형하지 않고 촉각이나 운동감각을 그대로 사용하면서 좀 더 능동적으로 혼합현실을 즐길 수 있다.

68) 하츠네 미쿠는 본래 야마하에서 발매한 음성합성소프트웨어인 보컬로이드(Vocaloid)를 대표하는 캐릭터로 출발하였다. 보컬로이드에는 사람의 목소리를 샘플링한 데이

해 라이브 콘서트에 등장하면서 실재하는 것처럼 간주되고 있다. 실제 콘서트를 구성하는 조명이나 악기는 그대로 있고, 하츠네 미쿠만이 가상적 실재로 등장하여 공연한다. 관객은 물리적 현실감을 그대로 느끼며 하츠네 미쿠가 현실에 존재하는 것처럼 열광한다.

또한 가상현실이 실제 현실의 삶에서 극대화된 것이 바로 전쟁이다. 21세기의 전쟁은 디지털 기술을 통해 물리적 시공간을 뛰어넘어 행해진다. 적군의 영토에 직접 들어가는 대신, 영상으로 가상화된 현실 공간을 바라보며 적을 추적하고 섬멸하는 것이다. 영상을 통해 “피사체를 쏘는 카메라와 목표물을 쏘는 총이 동일시”되면서 전쟁은 점점 시뮬레이션 게임처럼 변모되고 있다.⁶⁹⁾

위에서 언급한 일련의 예들은 21세기 문화 전반에서 정보(패턴/임의성)가 물질성이나 신체성(현존/부재)보다 더 우세해지는 현상을 보여준다. 디지털 기술의 확산과 더불어 정보를 주축으로 하는 가상의 감각이 인간의 삶에서 매우 중요한 부분을 차지하게 된 것이다.

하지만 정보는 혼자서 완전히 독립적으로 존재할 수 없으며, 물질과 긴밀히 혼합되고 뒤얹혀있다. 예컨대 위(Wii) 같은 디지털 게임으로 가상의 탁구를 친다고 가정했을 때, 공은 화면 속에서 움직이지 않고 현실에서

터가 축적되어 있어서, 사용자가 선율과 템포, 가사를 입력하면 자신이 설정한 음악적 정보를 여성의 목소리로 불러준다. 보컬로이드의 제작사는 프로그램의 판매를 촉진하기 위해, 노래를 불러주는 여성을 귀여운 소녀 캐릭터로 설정하여 직접 일러스트로 구현하였다. 이후 하츠네 미쿠는 가상현실 콘서트에 등장하면서 ‘현실보다 더 현실 같은 가상의 존재’로 발돋움하게 된다. 하츠네 미쿠는 반투명 스크린에 이미지를 투영하는 후사 투영방식(rear projection) 방식을 통해 실재하는 인물처럼 구현되었다. 무대 앞쪽과 객석 사이에 투명한 스크린 매체를 두고, 여러 대의 프로젝터에서 영상을 쏘아 스크린 위에 특정한 형상이 맺히는 원리를 사용한 것이다. 토마스 코너는 하츠네 미쿠가 가상현실을 기반으로 하는 음악 공연에 정점을 찍었다고 평가한다. 관객은 거추장스러운 장비 없이 물리적 현실감을 그대로 느끼면서 가상의 산물을 현실에 존재하는 것처럼 경험할 수 있다. Thomas Corner, “Hatsune Miku, 2.0Pac, and Beyond: Rewinding and Fast-Forwarding the Virtual Pop Star,” in *The Oxford Handbook of Music and Virtuality*, ed. sheila whiteley, shara rambarran (New York: Oxford University Press, 2016), 131.

69) 신성환, “유튜브 전쟁 시대의 영상 지각 방식에 대한 연구,” 『한국언어문화』 51, 2013, 34.

게임을 하는 사람의 움직임과 연결된 것이다. 인터넷이나 가상현실이 사람들에게 어필하며 문화적 현상으로 빠르게 자리 잡은 것은 그것이 실제 세계에서 경험하는 것과 유사하다는 인식을 준다는 점에 있다. 마찬가지로 인간의 신체나 물질은 정보와 상호보완적인 관계에 있기 때문에, 인터넷이나 가상현실 같은 기술을 경험하는 가운데 세계를 인식하고 감각하는 방식의 변화를 겪게 된다.

다음으로 분산 인지 시스템은 근대철학에서 간주한 것처럼 인간의 주체성이 생각하는 의식에만 있는 것이 아니라, 여러 기술적 대상에 분산되어 있다는 것을 보여준다. 오늘날 인간은 스마트폰과 사물 인터넷, 인터넷과 구글글래스처럼 다양한 미디어와 공존하며 살아간다. 이러한 미디어는 오로지 보조적인 수단으로만 사용되는 것이 아니라 그 자체로 인지적인 기능을 갖고 있으며⁷⁰⁾, 그것을 사용하는 인간과 상호작용하며 인간의 의식을 지속적으로 변화시켜간다.⁷¹⁾

70) 인간이 인지하는 방식은 갈수록 다른 도구와의 짝짓기를 통해 형성되고 있다. 가령 나의 기억은 머릿속에만 저장된 것이 아니라 스마트폰의 메모장이나, 컴퓨터의 문서도구에 상당부분 의존하고 있는 것이다. 이는 매일 사용하는 스마트폰을 잃어버렸을 때 실생활에서 경험하는 당혹감과 불편함에서도 잘 드러난다. 이처럼 최근 인간의 기억과 문제를 해결하는 방식은 디지털 미디어라는 인공적 도구와의 이른바 ‘인지적 짝짓기’를 통해 일어난다고 할 수 있다.

71) 인간이 기술행위자에 해당하는 비인간과 감각적인 방식으로 소통하는 현상은 메를로퐁티의 철학적 논의에서도 찾을 수 있다. 메를로퐁티는 주체와 세계가 서로 몸을 통해 관계한다고 보았다. 메를로퐁티는 세계의 인식이 순수한 사유가 아닌, 신체의 운동 과정을 통해 나타난다고 말한다. 즉 신체는 의식의 가능조건이자 세계에 대한 실질적 매개자로, 세계는 육체적 경험을 통해 형성되는 환경이다.

메를로퐁티의 주장은 주체와 대상을 이분화한 근대적 주체를 비판하는 것에 기반하고 있다. 그는 라투르나 헤일스와 마찬가지로 여러 저서에서 데카르트의 ‘관념적 주체’를 집중적으로 겨냥하고 있다. 관념적 주체는 오로지 생각하는 행위만을 확실한 것으로 설정함에 따라, ‘세계를 지각하는 활동’ 역시 ‘대상을 사유하는 나의 활동’으로 되돌아오는 반성(反省)적 활동으로 환원시켜버렸다. 다시 말해, 나는 대상을 바라보고 있지만, 이때의 대상은 어디까지나 ‘나의 의식 속에 표상된 대상’을 지칭하는 것이요, 사물에 대한 앎은 곧 자기 자신에게로 되돌아오는 앎이다. 이처럼 사유만을 자명한 것으로 바라보는 태도는 정신과 물질을 분리하여, 전자는 능동적인 것으로 후자는 수동적인 것으로 간주하였으며, 상호간에 영향을 미칠 수 없는 것으로 만들어버렸다.

메를로퐁티는 인간이 세계와 관계 맺는 것은 세상을 “상공비행”하듯이 내려다보는 사유 활동도 아니고, 객관적인 것을 규명하는 활동도 아니며, 객관과 주관의 넘어서는 초(超)반성적인 활동으로부터 얻어질 수 있다고 본다. 이 같은 초반성적인 활

따라서 헤일스는 우리 주변의 미디어를 일상에서 꾸준히 사용하는 것만으로도 인간의 신체와 정신이 변화하고 있다는 점에서, 우리가 이미 ‘포스트휴머니즘적 주체’로 살아가고 있다고 말한다. 즉 포스트휴먼은 모라벡이 주장하듯이 신체에서 완전히 벗어난 사이보그가 아니라, 기술과의 상호작용을 통해 새로운 감각과 의식을 구성해나가는 존재라는 것이다.

일상적 삶 속에서 미디어를 사용할 때 나타나는 감각의 변형 역시 미디어가 신체에 침투하는 상황과 밀접한 연관을 갖는다. 스마트폰과 태블릿 PC 등 첨단 미디어 환경 속에서 인간은 어느 때보다 다양한 감각을 총동원하여 문화를 향유하고 있다. 과거만 해도 텔레비전과 라디오, 그리고 데스크톱 컴퓨터처럼 ‘공간의 한 부분을 차지하던 미디어’는 최근에는 ‘손에 들고 다니는 것’이 되었다. 즉 이전에 신체와 미디어간의 일정한 물리적 거리가 전제되었다면, 이제는 신체와 밀착되어 인간의 감각비율이나 지각패턴을 위화감 없이 변형시키는 것이다.

특히 스마트폰은 촉각에 기반한 인터페이스를 통해 신체와 기계가 더욱 긴밀한 관계를 갖게 만들었다. 예컨대 우리는 화면을 좁히고, 벌리며, 넘기는 행위를 통해 공간과 거리를 뛰어넘어 대상을 단번에 눈앞으로 가져오거나 다른 화면으로 전환시킨다.⁷²⁾ 즉 인간의 촉각적 행위가 정보를 변화시키고 지각할 수 없었던 세계를 경험하게 하고, 인간과 미디어가 보다 유기체적인 방식으로 소통하게 하는 것이다.⁷³⁾

동은 지각하는 활동에서 얻어지는 것이다. 즉 세계는 인간의 지각과 독립적으로 존재하는 객관적이거나 완결된 실체가 아닌, 몸을 매개로 한 주체의 지각활동을 통해 계속 바뀌어나가는 것이다.

주체와 세계가 몸을 통해 서로 관계한다고 이야기하는 그의 주장은 인간의 신체가 미디어와 만나서 확장되고 변형되는 현상을 설명하는 좋은 이론적 근거가 된다. 메를로퐁티에 따르면, 지각하는 주체는 지각하는 대상과 긴밀하게 맞물려있다. 즉 보는 주체는 동시에 보이는 주체이고, 만지는 주체는 만짐을 당하는 주체로서 바깥의 사물과 서로 소통하는 것이다. 장님이 쓰는 지팡이가 몸의 부속체이자 연장이라고 말하는 메를로퐁티의 언급처럼, 미디어는 단순히 도구적인 대상이 아니라, 인간의 몸에 내재화되어 인간이 지각하는 범위를 특정한 형태로 형성하며, 인간이 세상과 마주하는 방식을 변화시킨다. Maurice Merleau-Ponty, 『보이는 것과 보이지 않는 것』, 남수인, 최의영 공역 (서울: 동문선, 2004.)

72) 이수안, “감각중심 디지털 문화와 포스트휴먼 징후로서 ‘호모 센수스(homo sensus)’의 출현,” 『문화와 사회』 18 (2015), 156.

또한 이 같은 촉각적 행위는 감각의 총체적인 융합과 전이로 이어진다. 가령 애플리케이션으로 음악을 들을 때 손가락으로 화면의 특정한 이미지를 터치하면 바로 소리와 영상이 나오는 등 촉각과 시각, 청각이 자연스럽게 연계되는 것이다. 이러한 과정을 통해 우리는 스마트폰을 사용할 때 신체적 감각을 전면적으로 활용하고 감각의 즉각적인 전이와 확장을 동시에 경험하게 된다.

나아가, 손에 들고 다니는 미디어는 센서의 발달과 함께 ‘몸에 지니거나 곳곳에 부착하는 미디어’가 되면서 인간의 다양한 신체감각이 기기와 혼종되는 양상을 보다 직접적인 형태로 보여주고 있다. 신체에 착용할 수 있는 웨어러블 디바이스(Wearable Device)나 시계나 팔찌의 형태를 갖춘 포터블 디바이스(Portable Device), 그리고 피부에 직접 부착하거나 삽입하는 어터처블 디바이스(Attachable Device) 등은 신체의 가장 가까운 위치에 밀착되어 착용자와 상호작용한다.⁷⁴⁾ 이러한 기기들은 혈압이나 호흡, 체온이나 근육의 움직임처럼 사용자가 일상적으로 경험하는 감각이나 운동감각적인 정보들을 데이터의 형태로 전환하여 실시간으로 신체적 정보를 포착한다. 또한 포착된 정보는 수치화되어 건강 상태를 체크할 뿐만 아니라, 소리나 진동의 형태로 변환되어 사용자 행동의 교정하거나 감각을 확장시키는데 사용되기도 한다. 이런 식으로 최근 디지털 미디어는 어느 때보다 인간의 신체와 가까워지면서 정보를 전달하는 기기를 넘어 아예 인간의 한 부분으로 기능한다고 말할 수 있을 것이다.

헤일스의 언급처럼 인간과 디지털 미디어의 접합은 인지적 능력을 무한히 증강시킨다기보다, 새로운 혼종의 감각을 경험하게 한다는 점에 그 초점이 있다. 미디어를 통해 이질적인 감각을 수용하여 변형되고 증폭된 감각은 포스트휴먼으로서의 인간상을 제시한다. 즉 인간이 기술적 대상과

73) 촉각은 민감하며 피부와 연관된 감각이다. 마치 피부처럼 기능하는 디지털 미디어의 스크린은 인간의 피부와 지속적으로 접촉하면서 인간이 미디어와 어느 때보다 훨씬 가까이 소통하게 해준다. 이수안, “감각중심 디지털 문화와 포스트휴먼 정후로서 ‘호모 센수스(homo sensus)’의 출현,” 157.

74) 한국언론학회, 『커뮤니케이션의 새로운 은유들』 (서울: 커뮤니케이션북스), 2014, 356.

육체적인 혼합을 일으키며, 인간과 기계 사이에 그어졌던 유기체와 인공적인 것의 경계가 점차 모호해지는 것이다. 앞 장에서 언급했듯이 오늘날 현실과 가상이 위계 없이 서로 순환체계에 존재하면서 새로운 현실을 만들어내듯이, 인간은 디지털 미디어와 긴밀히 감각을 주고받으며 새로운 종으로 공진화(公進化)한다고 볼 수 있을 것이다. 그리고 이는 세상에 대한 경험과 인식, 행위양식 자체를 변화시키며 새로운 문화적 감수성을 형성한다는 점에서 의미를 갖는다.

2. 디지털 컨버전스에 따른 음악적 환경의 변화

앞서 디지털 컨버전스 환경이 21세기 문화 전반에 미친 영향을 살펴봤다면, 이번에는 그것이 음악을 창작하는 환경에 어떠한 변화를 가져오고 있는지 알아볼 차례다. 본 절에서는 디지털 컨버전스 음악이 등장하게 된 동력을 큰 틀에서 조망하기 위해, 이를 창작여건의 변화와 소재의 변화, 그리고 재생산방식의 변화라는 세 가지 층위에서 살펴보고자 한다. 이 세 가지 측면은 긴밀히 맞물리면서 창작의 판도를 뒤흔드는 견고한 토대를 마련하고 있다.

1) 음악창작여건 및 방식의 변화

디지털 컨버전스의 확산은 비단 대중음악뿐만 아니라 현대음악에서 컴퓨터가 보편적인 창작 매체로 부상하며 작곡의 진입장벽을 낮추고 창작의 외연을 소리 바깥으로 확장시키는데 기여하고 있다. 이 현상을 보다 입체적으로 고찰하기 위해, 먼저 거시적 차원에서 음악과 테크놀로지의 관계를 살펴본 후 21세기 현대음악 창작에서 디지털 미디어의 확산이 갖는 의미를 짚어보도록 하겠다.

테크놀로지가 과학적 원리를 사용해 무언가를 만드는 것과 연관된다면, 음악과 테크놀로지의 관계는 악기가 발명되던 때로 거슬러 올라간다.⁷⁵⁾ 기술적 관점에서 보았을 때 악기는 물체 사이에 작용하는 힘을 연구하는 고전역학과 음향학의 법칙을 사용해 소리를 생성하는 것이다. 작곡가들은 음악적 상상력을 구현하기 위해 끊임없이 새로운 악기를 필요로 했고, 이러한 요구에 따라 음악적 표현을 정교하게 나타낼 수 있는 어쿠스틱 악기들이 발명되었다. 실제로 베토벤이나 쇼팽, 리스트 같은 작곡가들은 주어진 악기로만 작곡하지 않고, 새로운 음악적 표현을 개척하기 위해 악기

75) Hans-Joachim Braun, *Music and technology in the twentieth century* (Baltimore: John Hopkins University Press, 2002), 9.

제조업자와 긴밀히 협업하여 음악적 사운드를 확장하였다.⁷⁶⁾

하지만 역학적 범칙에 토대를 둔 어쿠스틱 악기는 어쩔 수 없이 여러 물리적 제약에 좌우될 수밖에 없었다. 악기 자체의 태생적 구조 때문에 표현가능성에 제약을 갖는 것이다. 이를테면 바순은 계속해서 빠른 패시지를 연주하기 힘들고, 피아노는 건반 사이의 미분음을 낼 수 없다. 뿐만 아니라 어떤 어쿠스틱 악기도 세계를 구성하는 미묘한 소리를 온전히 구현하기에는 역부족이었다.⁷⁷⁾

이러한 한계는 19세기 후반 녹음기술의 확산과 함께 많은 부분이 해소되었다. 주지하다시피 녹음기술은 소리의 시공간적 제약을 없애고 음악을 일상에서 접할 수 있게 했다. 중요한 것은 음악의 수용방식에서 변혁을 일으킨 녹음기술이 20세기 초에 새로운 음악양식과 언어를 개척하는데 전환점을 마련했다는 것이다. 대표적으로 피에르 셰페르는 일상에서 들을 수 있는 구체적인 소리를 테이프에 녹음한 뒤 그것을 자르고 다른 소리와 접합하거나, 다양한 속도로 재생하는 구체음악을 고안했다.⁷⁸⁾ 소리를 원래의 맥락에서 떼어내 분석하고 변형하는 구체음악은 음악에서 사용되는 소리를 일상으로 확장시키는 중요한 계기를 제공한다.

그러나 구체음악 역시 소리를 원하는 대로 통제하기 어렵다는 치명적인 단점을 지니고 있었다. 테이프의 특성상 음가를 늘리면 음고가 낮아지고 반대로 축소하면 높아지는 등 음가와 음고를 독립적으로 변형할 수 없었던 것이다. 또한 악기보다 훨씬 풍요로운 소리를 사용했지만 서로 다른 맥락을 가진 소리들을 정당한 음악적 인과관계에 따라 통합하고 연결하기

76) 김진호, 『매혹의 음색』 (서울: 갈무리, 2014), 299-300.

77) 김진호, 위의 글, 301-302.

78) 셰페르의 대표작으로는 ‘철로 연습곡’(Etude aux chemins de fer), ‘회전문 연습곡’(Etude aux tourniquets), ‘피아노 I 연습곡’(Etude au piano I), ‘피아노 II 연습곡’(Etude au piano II), ‘냄비연습곡’(Etude aux casseroles)로 구성된 <<5개의 연습곡>>(1948)이 있다. 각 음악은 달리는 기차에서 녹음한 소리, 문소리, 실로폰과 장난감 소리, 냄비가 덜거덕거리며 구르는 소리 등이 주요한 음소재로 사용되었다. 셰페르는 기존의 악기 소리로부터 벗어나기 위해 주변의 일상소리를 선택한 다음 일상소리를 변형하거나 혹은 원형 그대로 사용하기도 하였다 그는 이른바 ‘발견된 오브제(found object)’를 모아 변형시킨 뒤 새로운 것으로 재구성하는 작곡법을 생각하였다. 황성호, 『전자음악의 이해』 (서울: 현대음악출판사, 1993), 15-16.

어려웠다. 따라서 구체음악은 이후 녹음된 소리를 이용한 많은 작품에 큰 영향을 끼쳤음에도 불구하고, 장르 자체는 오랫동안 존속되지 못하였다.

한편 구체음악과 유사한 시기에 등장한 전자음악은 발진기로 소리를 생성하고 증폭시켜 기존에 들을 수 없는 완전히 새로운 소리를 만들어냈다. 초기의 전자음악은 다소 조악하고 단순한 소리를 냈으나, 소리를 합성하는 방식을 통해 기존에 들을 수 없는 음색을 만들어냈다. 무엇보다 녹음된 소리의 음가를 늘리면 자동으로 음고도 낮아지는 구체음악과 달리, 전자음악은 음고의 변화 없이도 음가를 쉽게 수정할 수 있었다. 즉 전자음악은 구체음악처럼 풍부한 소리를 내지는 못했으나, 새로운 음색과 함께 소리들 간의 논리적인 관계를 만들어낼 수 있었다.

이렇듯 구체음악이 세계의 다양한 소리를 다루지만 개별적인 매개변수를 수정하는데 어려움을 겪고, 전자음악이 소리를 독립적으로 처리할 수 있으나 단조로운 소리를 냈다면, 디지털 컴퓨터는 이러한 딜레마로부터 벗어나게 해준다. 다채로운 소리를 내면서도 여러 방식으로 소리를 변형할 수 있게 된 것이다. 컴퓨터에서 소리가 수의 형태로 표현되고 처리되면서 세상의 모든 소리를 구현하고, 존재하지 않던 소리까지 창조하는 것이 가능해졌다.⁷⁹⁾

이미 1950년대 중반부터 디지털 컴퓨터는 작곡에 활용되기 시작하면서 전자음악은 컴퓨터 음악으로 진화되기 시작하였다. 하지만 그럼에도 불구하고 컴퓨터로 작곡한 작품은 악기로 만든 현대음악보다 여전히 드물게 발표되었는데, 이는 컴퓨터뿐만 아니라 여러 장치가 동시에 필요했기 때문이다. 하나의 방을 가득 채운 최초의 컴퓨터 에니악처럼, 컴퓨터를 사용하여 작곡하기 위해서는 테이프 플레이어, 믹싱 데스크, 아날로그 인터페이스처럼 각종 대형장비를 놓을 수 있는 공간이 필요했다. 각 장치의 가격은 상당히 비쌌기 때문에, 전자음악을 작곡할 수 있는 인프라가 갖춰진 곳은 대개 대학이나 국가에서 주도하는 음악연구소에 국한되었다. 무엇보다 각 장치를 구입할 수 있는 여력이 있다고 해도 장치들의 사용법을 익

79) 김진호, 위의 글, 307-308.

히기란 매우 어려운 일이었다. 전문가조차도 장치들의 사용법을 습득하기 위해서는 많은 시간과 노력이 필요할 정도로 전자음악을 작곡할 수 있는 접근장벽은 높았다.

실제로 불레즈와 크세나키스 같은 작곡가들은 컴퓨터를 사용해서 새로운 음향적 가능성을 실험하며 선구적인 음악세계를 선보였으나, 이들은 IRCAM이나 전자매체연구소처럼 최첨단 연구소를 중심으로 작곡하였고, 일상과는 거리를 둔 전문적 예술을 추구하였다.⁸⁰⁾ 즉 전자음악은 현대음악 전체에 영향을 미치기보다 하나의 독립적인 분파로서 소수의 전문적 집단에 의해 제한적으로 행해졌다.

하지만 1980년대 이후 이러한 상황은 급변하기 시작했다. 미디(MIDI) 프로그램과 퍼스널 컴퓨터의 등장이 컴퓨터 작곡을 훨씬 용이하게 만든 것이다. 1983년 미디의 등장은 롤랜드(Roland)와 야마하(Yamaha), 카와이(Kawai) 등 신디사이저 제조회사들이 제작방식을 통일하여 각기 다른 회사에서 만든 전자악기 사운드를 하나로 통합할 수 있게 한 것에서 비롯한다. 즉 전자악기 여러 대를 동시에 연결하여 풍부한 음색을 사용할 수 있게 된 것이다. 또한 다음해인 1984년에 등장한 최초의 퍼스널 컴퓨터인 맥킨토시 컴퓨터는 음악연구소라는 장소에 구애 받지 않고도 작은 공간에서 편하게 작업할 수 있게 해주었다. 퍼스널 컴퓨터 한 대로 각종 신디사이저에 내장된 음색을 비롯해 아날로그 악기까지 디지털 신호로 바꾸어 컨트롤할 수 있게 되자, 컴퓨터 음악 제작은 폭발적으로 급증하였고 표현 가능성 또한 크게 확장되었다.

디지털 매체인 컴퓨터로 작곡하는 관습은 처음 전자음악에서 시작되었지만 대중음악에서 먼저 상용화되었다. 즉 컴퓨터가 1980년대 이후 대중음악에서 음악 창작의 지배적인 언어로 자리 잡게 된 것이다. 음악학자 폴 테베르쥬(Paul Théberge)는 미디가 등장한 이후 컴퓨터를 사용한 음악창작에서 대중음악과 현대음악이 양분화되기 시작했다고 말한다. 컴퓨

80) Paul Théberge, "Digitization of Music," in *The Routledge Reader on the Sociology of Music*, ed. By John Shepherd, Kyle Devine (New York: Routledge, 2015), 331.

터가 작품의 주요한 작곡방식으로 자리 잡은 대중음악과 달리, 현대음악에서 컴퓨터를 이용한 창작은 여전히 음악연구소와 엘리트 작곡가를 중심으로 행해졌기에 여전히 많은 이들에게 쉽게 접근하기 어려웠다.⁸¹⁾

1990년대를 거쳐, 21세기 이후 컴퓨터로 음악을 작곡하는 관습은 더욱 급증하기 시작한다. 이러한 상황은 일차적으로 컴퓨터의 역량이 높아지고 네트워크가 발달하면서 디지털 미디어 사용이 사회 전체로 확산된 것에 기인한다. 홈컴퓨터의 등장과 함께, 컴퓨터로 음악을 만들 때 수반되는 각종 무겁고 복잡한 부대 장치의 기능이 노트북 안으로 들어가면서 음악을 작곡하는 공간은 전자음악 스튜디오에서 개인용 공간으로 바뀌게 되었다.⁸²⁾

대중음악에서 미디어와 퍼스널 컴퓨터가 도입된 이래, 인터넷의 보급과 맞물려 이제는 컴퓨터로 음악을 만드는 방식이 음악적 관습의 주류로 부상하고 있다. 많은 작곡가들이 다양한 소프트웨어와 장치를 사용해서 자신의 음악적 세계를 구현하고 있는 것이다. 디지털 미디어로 작곡하는 것은 오히려 어쿠스틱 악기로 작곡을 하는 것보다 용이한 것으로 간주되기도 한다. 이에 따라 디지털 미디어로 작곡된 미니멀 테크노, 랩탑음악, 오디오비주얼 샘플링 등 다양한 양식이 등장했고, 핸드폰과 텔레비전 등 다른 미디어와의 크로스오버를 통해 무수히 많은 음악적 양식과 수단, 방법이 새롭게 탄생했다. 컴퓨터가 작곡기법과 사운드 분석과 처리, 공연 인터페이스와 콘서트 관습에 미치는 영향력은 과거와 비교할 수 없을 만큼 커졌다.⁸³⁾

이처럼 디지털 미디어를 활용해 음악을 만드는 현상은 비단 전자음악뿐만 아니라, 현대음악 전체에도 영향력을 발휘하기 시작했다. 주로 최첨단 연구소에서 이뤄졌던 전자음악의 외연이 대중음악뿐만 아니라, 현대음악

81) Paul Théberge, "Digitization of Music," 330-331.

82) Margaret Schedel, "Electronic Music and the Studio," in *Cambridge Companion to Electronic Music* (Cambridge: Cambridge University Press, 2017), 29-35.

83) Nick Collins and Julio D'ESCRIVÁN, "Introduction," *Cambridge Companion to Electronic Music* (Cambridge: Cambridge University Press, 2017), 1-3.

에서도 확장되기 시작한 것이다. 필자는 이것이 ‘음악 소프트웨어 및 하드웨어의 범용화’, ‘타 미디어와의 상호작용’, 그리고 ‘인터페이스의 발전’이라는 세 가지 특징에 기인한다고 본다. 그렇다면 먼저 현대음악의 창작에서 어떠한 방식으로 소프트웨어가 활용되고 있는지 살펴보자.

현대음악에서 음악 소프트웨어를 사용할 때 나타나는 창작방식으로는 ‘편집’(Editing)과 ‘프로그래밍’(Programming)을 들 수 있다. 먼저 편집은 오디오 샘플을 자르거나, 복사하고, 붙이며, 삭제하는 방식으로 음악을 만드는 것이다.⁸⁴⁾ 사용자는 소프트웨어의 메뉴에 있는 템포나 조성, 기본비트를 설정할 수 있다. 그리고 나서 외부에서 녹음한 파일이나 동영상에서 추출한 음원의 길이를 줄이거나 늘이고, 다른 종류의 악기와 겹쳐 사용하며 자신이 원하는 작품을 자유자재로 만들어낼 수 있다.

이에 해당하는 대표적인 편집 소프트웨어로 디지털 오디오 워크스테이션(DAW)이 있다. DAW는 디지털화된 소리를 녹음하고 재생하며 편집할 수 있게 해주는 장치의 집합을 일컫는 용어다. 1990년대에 로직(Logic), 큐베이스(Cubase), 프로툴스(Protools) 같은 음악 소프트웨어가 처음으로 등장했는데, 2000년대로 접어들면서 이러한 DAW로 음악을 제작하는 방식이 크게 확산되기 시작했다. DAW 같은 음악 소프트웨어로 음악을 제작하는 방식이 크게 확산된 것은 보다 저렴해진 가격뿐만 아니라, 이전보다 사용법을 쉽게 익힐 수 있는 기회가 마련되었기 때문이다. 사람들이 각종 인터넷 플랫폼을 통해 상세한 제작법을 공유하면서 혼자서도 창작방식을 습득할 수 있게 되었고, 이는 DAW의 사용이 보편화되는 현상으로 이어졌다.⁸⁵⁾

84) 음악을 편집하는 방식은 주변에 존재하는 음향을 녹음하고 편집하여 음악을 만들었던 구체음악에서 그 시초를 찾을 수 있다. 김진호, 『매혹의 음색』, 367-370을 참조하시오.

85) 로버트 스트라찬(Robert Strachan)은 현재 소프트웨어로 작곡하는 방법을 상세히 알려주는 비디오 클립이 유튜브에서만 백만 개 넘게 존재하는 현상을 지적하며, 온라인에서 서로의 지식을 공유하여 작곡 방법을 과거보다 훨씬 손쉽게 습득할 수 있는 시대가 도래 했다고 언급한다. 유튜브에서 소프트웨어를 사용해 작곡하는 방법을 알려주는 비디오 클립은 현재 프로툴스(Pro Tools)가 492,000개, 로직프로(Logic Pro)가 292,000개, 에이블톤 라이브(Ableton Live)가 232,000개, FL 스튜디오



[그림 2] DAW의 대표적인 소프트웨어 중 하나로 꼽히는
Logic의 화면

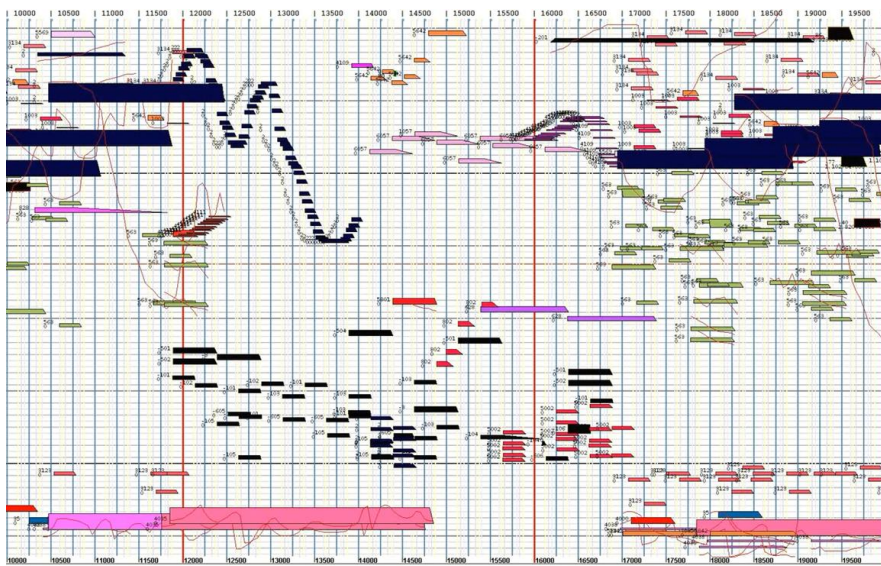
이처럼 샘플을 편집하여 음악을 제작하는 소프트웨어는 기존에 등장한 프로그램 외에 현대음악에서도 나타나고 있다. 가령 “COIT”(Calculated Objects in Time)라는 작곡 소프트웨어⁸⁶⁾는 DAW와 유사한 원리를 가지고 있으며, 오선지에 음을 기보하는 것과는 다른 형태의 작곡방식을 보여준다. [그림 3]에서 보는 것처럼, COIT는 모눈종이처럼 생긴 그래픽 화면에 다양한 성격의 음색을 가진 기악샘플을 곳곳에 배치해서 음악을 만든다. 화면에서 X축은 시간을, Y축은 음고를 의미하기 때문에, 샘플을 위로 배치할수록 높은 소리가 나고, 길이를 늘일수록 긴 시간동안 소리가 나게 된다. 또한 선의 굵기를 조절해서 강도를 설정할 수 있다.

오가 427,000개이다.

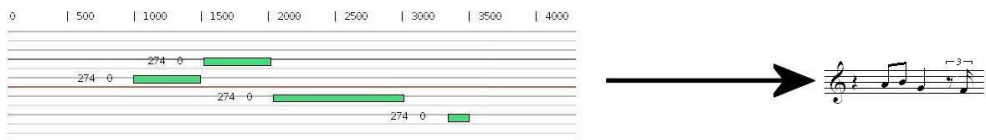
Robert Strachan, *Sonic Technologies: Popular Music, Digital Culture and the Creative Process* (New York: Bloomsbury, 2017), 32.

- 86) COIT는 작곡가 요하네스 크라이들러가 오선보에 기보하며 작곡하는 것의 단점을 극복하기 위해 2007년에 제작한 소프트웨어이다. COIT를 만들게 된 동기와 제작 원리, 구체적인 사용법에 대해서는 다음의 에세이를 참조하시오:

http://www.kreidler-net.de/theorie/kreidler_coit.pdf (2019년 1월 23일 접속)



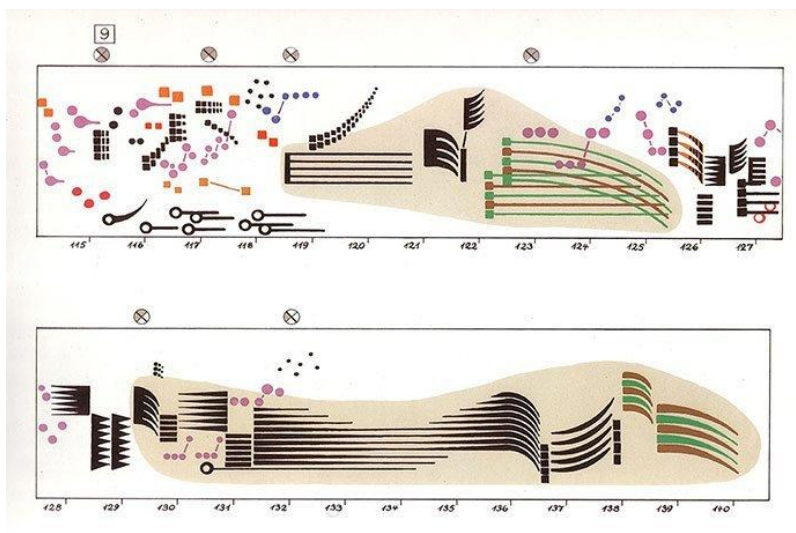
[그림 3] COIT를 사용해 만든 음악의 그래픽 화면



[그림 4] COIT에서 나타나는 그래픽 기보의 오선보 변환

COIT의 그래픽 화면은 리게티의 선구적 작품으로 손꼽히는 《분절법》(Artikulation)의 그래픽 악보와도 흡사한 특성을 갖고 있다. 본래 이 작품은 악보 없이 만들어진 전자음악이었으나, 후에 라이너 베잉거(Reiner Wehinger)에 의해 사운드에 상응하는 그래픽 악보로 만들어졌다. ([그림 5]) 이 그래픽 악보는 COIT와 마찬가지로 음고는 X축을 기준으로 하고, 시간은 Y축을 기준으로 표기되어 있고, 음향적 특성에 따라 다른 색깔이, 강도에 따라 다른 굵기가 사용되어서 시간과 음고 뿐만 아니라, 음색과 강도까지 구체적으로 표현된 것이 특징이다. 하지만 리게티의 그래픽 악보가 모든 음악적 매개변수를 효율적으로 함축하고 있으나 그것을 다시 소리로 구현하지는 못했다면, COIT는 그래픽 기호를 곧바로 음악으로 들

을 수 있으며, 실시간으로 그래픽을 섬세하게 수정하면서 소리를 손쉽게 조절할 수 있다. 또한 COIT로 만든 음악은 오선보로 변환이 가능하기에 이후 연주자가 악기로도 연주할 수 있다.



[그림 5] 리게티, 《분절법》(Artikulation) 그래픽 악보

COIT처럼 직접 샘플을 배치해가며 음악을 제작하는 방식은 ‘눈’보다 ‘귀’를 주로 사용하게 만든다. 가령 작곡가들은 오선보에 음을 기록하면서 창작할 때 머릿속으로 소리를 상상하며 창작해야 한다. 간혹 필요에 따라 악기를 직접 연주하면서 작곡할 수 있지만 대개 제한된 형태로 이뤄지며, 작품 전체의 소리는 연주자를 모아놓고 리허설을 하면서 알게 된다. 따라서 작곡가가 악보에 기록한 것과 자신이 상상했던 소리가 일치하지 않는 경우도 종종 생긴다. 하지만 COIT에서 작곡가는 일차적으로 오디오 샘플을 듣고 음악을 구성하고 조합하기 때문에, 오선보를 사용할 때보다 훨씬 더 소리에 의존해서 음악을 만들게 된다.

이 같은 맥락에서 독일의 음악학자 하리 레만(Harry Lehmann)은 21세기에 접어들어 지난 9세기 동안 패권을 쥐고 있었던 음악에서의 문자문화가 디지털 문화로 전환되는 움직임을 보이기 시작했다고 주장한다. 레만

은 커뮤니케이션의 역사적 모델을 기초로 해서 서구예술음악에서 나타난 변화를 조망하였다. 그의 구분은 독일의 사회학자 더크 베커(Dirk Baecker)가 『다음 사회에 대한 연구』(Studiern Zur nächsten Gesellschaft, 2007)에서 제시한 역사적 모델에서 가져온 것이다. 베커는 일정한 시기마다 각기 다른 커뮤니케이션 미디어가 등장해서 사회 전체의 패러다임을 변화시켜왔다고 주장했으며, 이를 구술사회, 쓰기사회, 인쇄사회, 그리고 컴퓨터 사회의 총 4단계로 나누어 살펴보았다.⁸⁷⁾ 레만은 베커의 구분이 서구예술음악의 역사적 궤적에 유비될 수 있다고 보고, 이를 지금의 현대음악을 설명하기 위한 이론적 모델로 끌어들이었다.

서구예술음악	구술	문자	디지털
	10th	11-20th	21st
주요작곡매체	음	기보 음	샘플 기보 음
주요작곡텍스처	선율	다성 선율	사운드 다성 선율
주요작곡양식	청취	쓰기 청취	편집 쓰기 청취
주요작곡저장방식	연주	악보/음반 연주	사운드파일 악보 연주
주요작곡실행수단	목소리	악기 목소리	모니터/스피커 악기 목소리

[표 1] 레만이 분류한 서구예술음악의 작곡방식 변화

87) 베커의 구분은 본고의 II장 2절에서 정보를 조직하는 방식과 관련해 언급한 월터 옹과 매클루언의 역사 구분과 상통한다. 월터 옹은 정보를 전달하는 방식에 따라 역사를 구술문화와 문자문화로 나누었고, 매클루언은 구술문화와 문자문화, 그리고 전자미디어 문화로 구분하여 설명하였다.

레만은 악보로 음악을 표기해 전달하는 문화를 음악에서의 문자문화로 본다. 문자 중심 커뮤니케이션으로의 전환은 서구예술음악에서 음악을 소리로 외워서 전승하는 문화에서 악보로 음악을 표기하여 전달하는 문화로의 변화에 대응하는 것이다. 인쇄술의 발명에 힘입어 등장한 1500년경의 악보인쇄술은 이후 서적 인쇄가 유럽 문화사에 미친 영향만큼이나 음악사에 혁명적인 영향력을 발휘하였다. 인쇄술이 등장한 이래, 악보에 기보된 내용을 음악적 탁월함의 척도로 삼는 것은 예술음악의 뿌리 깊은 관행이 되었고⁸⁸⁾, 오랫동안 수많은 작곡가, 연주가, 이론가의 사고에 깊은 영향을 미쳤다.⁸⁹⁾

하지만 레만은 21세기에 컴퓨터로 다양한 종류의 사운드를 ‘편집’하는 행위가 주요한 작곡 행위로 부상할 것이라고 말한다. 가령 이 세상의 모든 아날로그 사운드를 디지털 신호로 변환해서 사용하거나, 컴퓨터로 이제껏 없었던 새로운 사운드를 인공적으로 만들어 내고, 인터넷에 산재하는 갖가지 소리를 조작하는 것이다.

COIT 외에도 다양한 디지털 음악 소프트웨어의 발달은 현대음악에서 편집이라는 방식을 부상하게 만들었다. 가령 아론 아인본드(Aaron Einbond)는 21세기에 정보검색시스템이 발달하여 전례 없이 많은 양의 정보를 접할 수 있게 되자, 현대음악에서도 가시적인 변화가 나타나고 있

88) 토마스 만이 저술한 소설 『파우스트 박사』에서 다음 구절은 서구예술음악의 역사에서 악보로 음악적 훌륭함을 평가하는 문화를 잘 보여주고 있다: “모차르트 총보는 음역이 분명하고 악기들이 미적으로 잘 배분되어 있으며 선율의 흐름이 재치 있고 변화무쌍하게 전개되기 때문에, 악보를 볼 줄 아는 사람이라면 그 시각적 형상만으로도 엄청난 희열을 느낄 수 있다고 했다. 그는 소리를 들을 수 없는 청각 장애자도 이 성스러운 시각적 형상에서 틀림없이 기쁨을 얻을 것이라고 장담했다.” Thomas Mann, 임홍배·박병덕 공역, 『파우스트 박사』 (서울: 민음사, 2010), 120.

89) 니콜라스 쿡(Nicholas Cook)는 *Beyond the Score*에서 ‘작품은 존재하기 위해 연주를 필요로 하지 않으며, 악보를 읽는 것으로 충분하다’고 말한 쉐커(Heinrich Schenker)나 ‘연주자의 주된 역할은 악보를 읽을 수 없는 청중을 도와주는 것이며, 그 외에는 완전히 불필요하다’고 했던 쇤베르크(Arnold Schoenberg)를 인용하며, 시각언어로서의 악보가 지닌 절대적 권위에 대해 언급하였다. 즉 서구예술음악에서 오랫동안 음악은 작곡가가 기록해놓은 악보를 중심으로 했으며, 근대에 등장한 작품 개념과 맞물려 연주보다 훨씬 더 중요한 위상을 가지고 있었다. Nicholas Cook, *Beyond the Score* (New York: Oxford University Press, 2013), 8-9.

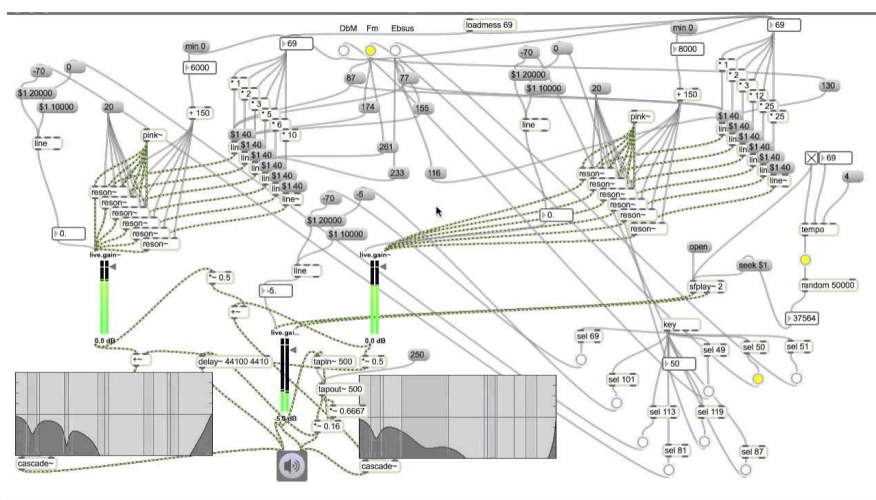
다고 말한다. 그는 MIR(Music Information Retrieval)을 설명하며, 현대음악에 등장한 새로운 작곡방식에 대해 언급한다. MIR은 음악파일만 있으면 선율이나 리듬, 화성, 템포, 장르 등 각종 정보를 추출해낼 수 있는 프로그램이다. 이 프로그램은 처음에는 판도라(Pandora)나 스포티파이(Spotify) 같은 스트리밍 업체에서 사용자에게 음악을 추천하고 효율적으로 검색할 수 있는 기능을 선사했다. MIR 프로그램은 이제 창작에도 활발히 적용되고 있다. 작곡가는 MIR을 통해 아날로그로 추출할 수 없었던 정보들을 분석하고 낱알이 해부한 뒤, 모자이크처럼 짜집기하고 압축하는 등의 과정을 거치게 된다.⁹⁰⁾

또한 작곡가들은 프로툴스나 로직 같은 소프트웨어 외에도 애플 컴퓨터에 기본적으로 내장된 아마추어용 소프트웨어인 개러지밴드를 사용하여 창작하기도 한다. 컴퓨터에 대한 고도의 전문적 지식 없이도 초보용 소프트웨어로 원하는 결과물을 만들어낼 수 있게 되면서, 작곡가들 사이에서 소프트웨어의 활용 빈도수는 한층 높아지고 있다.

한편 DAW와 같은 음악 소프트웨어는 하드웨어와 연결된 후 다양한 소리를 출력해낸다. 대표적으로 미디 컨트롤러(MIDI Controller)는 컴퓨터와 연결한 뒤 물리적 움직임을 가하면 그 움직임에 따라 소프트웨어에 내장된 소리를 발생시키는 하드웨어 기기다. 미디 컨트롤러는 신디사이저처럼 건반으로 된 형태를 비롯해 대개 관악기나 현악기, 기타처럼 악기의 형태로 되어있다. 하지만 몸체를 건드리면 그 자체만으로 바로 소리를 생성해내는 보통의 악기와 달리, 반드시 컴퓨터와 연결되었을 때만 소리를 낼 수 있다. 즉 컴퓨터 자판이 컴퓨터 없이 어떤 것도 하지 못하듯이, 미디 컨트롤러는 소프트웨어와 연동되었을 때 비로소 제대로 된 기능을 수행할 수 있는 것이다. 구체적으로 미디 컨트롤러에서는 건반을 누르거나 숨을 불어넣는 행위가 디지털 정보로 환원된 뒤 미리 컴퓨터와 연계된 사

90) Aaron Einbond, “Composer as Curator: Uncreativity in recent electroacoustic music”, Proceedings of the Electroacoustic Music Studies NetworkConference, Electroacoustic Music Beyond Performance, Berlin, June 2014, 2.
http://www.ems-network.org/IMG/pdf_EMS14_einbond.pdf (2019년 1월 2일 접속)

운드를 내보내게 된다. 이러한 행위는 보통 DAW에서 수천가지의 사운드를 지닌 가상악기 음원으로 나타나면서, 작곡가가 적은 부피의 하드웨어로 많은 소리를 낼 수 있는 가능성을 개척하였다.



맥스가 앞서 설명한 편집용 소프트웨어와 결정적으로 구분되는 점은 원하는 음악적 결과를 만들어내기 위해 그에 합당한 프로세스를 만드는 프로그래밍 과정을 거쳐야 한다는 것이다. 가령 사용자는 디지털 신호처리 기능(DSP)을 통해 자신이 얻고자 하는 음향을 만들어내야 한다. 현재 맥스는 직접 사운드를 생성할 뿐만 아니라, 비디오를 믹싱하거나 실시간으로 영상을 합성하고 제어하는 멀티미디어 기능을 처리할 수 있으며, 아날로그 사운드뿐만 아니라 바깥의 움직임을 포착할 수 있게 되었다.

이처럼 디지털 소프트웨어를 사용해서 음악을 편집하거나 프로그래밍해서 만드는 방식은 음악이 다양한 미디어와 자유롭게 상호작용하는 현상을 가져왔다. 니콜라스 도닌(Nicholas Donin)은 전통적인 작곡 행위가 개인의 취향이나 규칙에 따라 음악적인 단위를 수직적으로나 수평적으로 조합하는 것을 의미했다면, 이제는 악보와 아날로그 레코딩, 디지털 파일 등 서로 다른 성격의 미디어를 오가는 트랜스크립션(transcription)과 트랜스코딩(transcoding), 트랜스포메이션(transformation) 작업까지 포괄한다고 말한다.⁹¹⁾ 이를테면 라이브 연주가 디지털 오디오 파일로 옮겨진 후 자유로운 변형을 거치며, 변형된 사운드가 다시 악보로 옮겨지거나, 음향분석을 통해 시각화되는 것이다. 이는 음악적 재료가 편집을 통해 아날로그에서 디지털로, 사운드에서 이미지로, 그리고 이미지에서 사운드로 내적인 변형과정을 거치게 되는 것을 의미한다. 이처럼 음악이 다양한 미디어의 경계를 가로지르며 작곡되는 현상은 작곡가들에게 많은 자극을 주었고, 새로운 음악어법의 개척과 함께, 타 장르와도 활발히 소통할 수 있는 가능성을 열어놓았다.

팀 러더퍼드 존슨(Tim Rutherford-Johnson) 또한 디지털 소프트웨어로 음악을 창작할 때 나타나는 새로운 작곡 경향을 ‘유동성’(liquidity)이라는 특징으로 규정한다. 러더퍼드 존슨은 니콜라 부리요가 동시대 미술의 미학적 원리로 지목한 “래디컨트 미학”의 유동적 원리를 동시대 현대음악의 주요한 작곡 경향으로 설명한다. “래디컨트”는 식물학에서 뿌리가 없이 계속해서 이동하는 현상을 일컬으며, 중심성이나 고정성에서 탈피하는 것을 뜻하는 용어다.

러더퍼드 존슨은 이러한 원리가 최근 창작되는 음악에도 나타난다고 보고, 이를 도닌과 마찬가지로 트랜스미디어와 트랜스크립션, 트랜스포메이션의 용어로 설명한다.⁹²⁾ 존슨에 따르면 트랜스미디어와 트랜스크립션은

91) Nicholas Donin, “Sonic Imprints: Instrumental Resynthesis in Contemporary Composition”, in *Musical Listening in the Age of Technological Reproduction*, ed. Gianmario Borio (Farnham: Ashgate Publishing, 2015), 325.

92) Tim Rutherford-Johnson, *Music after the Fall: Modern Composition and*

들 다 미디어 간의 번역행위에 해당하는 것이다. 이 중 트랜스미디어는 특정한 미디어에 담긴 재료를 다른 성격의 미디어로 구현하는 것을 일컫는다. 본래 이미지, 사운드, 텍스트는 각기 다른 물질에 담긴 별개의 미디어였으나, 디지털화로 미디어간의 질적인 차이가 사라지면서 하나의 미디어가 다른 미디어로 변환될 수 있는 가능성이 생겨났다. 이 같은 현상에 주목한 작곡가들은 다른 감각에 기반하고 있는 미디어를 동시에 사용하는 것에 만족하지 않고, 미디어 간에 서로 전치되고 호환될 수 있는 가능성을 모색하였다.

다음으로 트랜스크립션은 특정한 미디어에 있던 내용을 다른 미디어로 옮겨서 기록하는 방식을 일컫는다. 사전적으로 ‘옮겨 적는다(轉寫)’는 의미를 가진 트랜스크립션은 서구예술음악에서 오랫동안 존재해왔던 어법이다. 본래 트랜스크립션은 타블라추어에 기보된 음악을 오선보의 형식으로 옮기거나, 오케스트라를 위한 음악을 피아노 음악으로 만드는 행위를 의미했다.⁹³⁾ 민요를 채보하거나 녹음된 음악을 악보로 옮기는 행위 또한 트랜스크립션에 속한다. 트랜스크립션은 디지털 소프트웨어를 통해 보다 확장된 의미로 사용되기 시작했다. 가령 오디오 편집 소프트웨어를 사용한 트랜스크립션은 음악이 예전보다 훨씬 복합적인 차원에서 번역될 수 있다는 것을 보여준다. 오디오 편집 소프트웨어가 녹음된 연주의 템포 변화나 강도, 음색까지 분석해준다는 점을 활용해, 다양한 음악적 특징을 악보로 옮겨 새로운 작품을 만드는 것이다. 비단 음악뿐만 아니라, 그레프나 목소리의 패턴을 분석해서 악보로 변환하는 것도 디지털 트랜스크립션의 주요한 방법으로 지적될 수 있다.

그런가 하면 트랜스포메이션은 원 재료를 디지털 방식으로 조작하는 것이다. 아날로그 사운드를 디지털 사운드로 변환하거나, 기존에 발표된 음악을 자유자재로 편집해서 작품을 창작하는 경향을 의미하는 ‘샘플링’이

Culture since 1989 (Oakland, California: University of California Press, 2017), 95-96.

93) 박윤정, “예술작품으로서의 리스트 피아노 트랜스크립션: 관현악곡과 성악곡을 중심으로,” (서울대학교 석사학위논문, 2011), 11-12.

대표적인 유형이다. 본래 샘플링은 1970년대에 구체음악과 전자음악에서 시작된 기법으로 음원의 일부를 샘플링 기기에서 추출해서 자신의 음악에 재사용하는 기법이었다. 특히 기존의 사운드를 편집해서 작품을 창작하는 경향은 대중음악의 대표적인 음악 경향이였다.⁹⁴⁾ 이 기법은 디지털 기술이 등장한 뒤 개인용 컴퓨터와 간단한 소프트웨어를 통해 사용할 수 있게 되면서 급속히 확산되었다. 작곡가는 데이터를 기본적인 단위로 삼아 나타나는 음악을 변형하기 때문에, 결과적으로 과거의 작곡방식과 다른 형태를 띠게 된다.

트랜스포메이션은 사운드뿐만 아니라, 이미지를 변형하는 작업에서도 활발하게 사용된다. 가령 사운드와 비디오를 함께 사용하는 멀티미디어 작품에서 비디오 이미지에 블러 처리를 하거나 형태를 왜곡시키는 것이 가장 흔하게 사용되는 예이다. 이러한 이미지의 변형은 시각예술이나 영화에서 사용되는 모핑(morphing)⁹⁵⁾처럼, 일상의 친숙한 사물이나 신체를 이미지화한 후 연주 중에 실시간으로 조작하는 차원까지 나아간다는 점에서 실재하는 공간에 가상적인 이미지를 덧붙이는 증강현실과도 밀접한 관련을 갖고 있다.

미디어간의 자유로운 소통은 비단 이미지와 사운드에만 나타나는 것은 아니다. 인터페이스(interface)의 발달은 인간의 움직임이나 환경정보가 사운드로 변환되는 것을 가능케 했으며, 주변의 다양하고 일상적인 사물이 인간과 상호작용해서 사운드를 생성하는 현상을 가져왔다.

본래 인터페이스란 사전적 의미로 “두 개의 서로 다른 대상이 만나는 경계”를 일컫는 것으로, 접촉면(face)을 통해 두 영역을 소통하게 하는 장치를 일컫는다.⁹⁶⁾ 쉬운 예로 컴퓨터를 들자면, 인간이 컴퓨터와 만나게 해 줄 수 있는 인터페이스는 키보드나 마우스, 혹은 터치패드다. 인간은 마우

94) Robert Strachan, *Sonic Technologies: Popular Music, Digital Culture and the Creative Process*, 2017, 5.

95) 모핑(morphing)은 하나의 이미지를 다른 이미지로 단절 없이 이미지를 연속적으로 변형시키는 기법을 뜻한다.

96) 이화인문과학원, 『인터페이스와 다매체 미학』 (서울: 이화여자대학교 출판부, 2010), 25.

스나 터치패드를 통해 컴퓨터 화면을 가로지르며, 키보드를 통해 컴퓨터 속에 기록을 남길 수 있다.

그렇다면 음악에서 인터페이스는 무엇이라 할 수 있을까? 대표적으로 악기는 인간과 소리를 연결해준다는 점에서 전통적인 음악적 인터페이스라 할 수 있다. 악기는 특정한 구조를 가진 물체와 그것의 울림을 통해 인간의 정교한 신체적 동작을 음악으로 전환한다. 가령 피아노는 에너지를 전달하는 건반과 악기의 몸통에 부착된 현의 진동을 통해서 피아니스트의 정교한 손가락 동작을 음으로 변화시키는 것이다.⁹⁷⁾

디지털 테크놀로지의 도입과 함께, 컴퓨터는 소프트웨어적인 처리를 통해 그 자체로 악기가 되기 시작했다. 알고리즘의 계산을 통해 만들어진 사운드와 영상의 조합을 통해 음악을 생산하는 일은 일종의 정보처리과정과 같은 것이 되었다. 하지만 작곡가들은 외부의 음악환경과 아무 관계도 맺지 않은 채 악기를 탈물질화하는 것에 만족하지 않고, 디지털 인터페이스를 통해 컴퓨터를 음악 주변의 환경이나 인간의 신체와 연동하는 것에 관심을 기울이기 시작하였다.⁹⁸⁾

센서와 컴퓨터 시스템을 매개로 춤과 음악을 연계시키는 인터랙티브 음악이나 인터랙티브 사운드 인스톨레이션 작품은 그 대표적 사례에 해당한다. 이를테면 연주자의 다양한 움직임이 연주자의 몸에 부착한 센서를 통해 포착된 후 컴퓨터 시스템을 통해 디지털 신호로 변환되어 음악적인 소리로 변화되는 것이다. 이처럼 센서를 통해 연주자의 움직임을 인식할 수 있게 된 다음부터 춤의 다양한 동작뿐만 아니라, 키보드를 타이핑하는 행

97) 김진현, “인터페이스의 매체성-뉴미디어 퍼포먼스에서의 체현미학 연구,” 『탈경계 인문학』 3 (2009), 121.

98) 이러한 흐름은 오늘날 인간과 컴퓨터의 상호작용을 연구하는 HCI 연구와 밀접한 관계를 가지고 있다. HCI는 인간과 컴퓨터 간의 상호작용을 의미하는 말로, 컴퓨터 내의 정보 처리와 컴퓨터 바깥의 사건을 매개하는데 관심을 가진 새로운 학문이다. HCI는 사람들이 쉽고 편하게 컴퓨터 시스템과 상호작용할 수 있는가에 관심을 갖는다. HCI 기술은 현재 우리 일상생활 속에 활발히 접목되고 있는데, 대표적으로 가전장치 같은 일상적 사물에 센서를 달아 실시간으로 정보를 모아 인터넷에 수집한 정보를 전달하는 사물인터넷(IOT)이 있다. 사물인터넷은 센서를 통해 일상적인 공간이나 사물, 그리고 주변 환경과 상호작용한다는 점에서 의미를 갖는다.

위, 심지어 뇌파 같은 움직임도 사운드를 생성할 수 있게 되었다.

이렇게 음악에서 대표적인 기술로 자리 잡은 센서는 우리 주변에 흔하게 널린 일상용품도 음악적 인터페이스로 자리매김하는데 일조하기 시작했다. 어떤 형식의 일상용품이든 센서를 부착하면 다양한 사운드를 생성해낼 수 있는 것이다. 가령 작곡가들은 신발이나 장갑, 플라스틱 잔과 머그컵과 같은 사물에 피에조 센서(piezo seonsor)나 기울기 센서(tilt sensor) 같은 각종 센서를 부착하여 음악공연에 이용한다. 뿐만 아니라 스마트폰을 비롯하여 위(Wii) 컨트롤러나 플레이스테이션 게임기 또한 센서를 장착한 후 디지털 시스템과 소통하여 무대에서 사운드를 만들고 변형하는 보편적인 인터페이스로 자리 잡고 있다. 이러한 특징은 센서를 장착해 실시간으로 정보와 데이터를 생성하여 사물과 소통하는 IoT 기술이 현대음악에도 적용된 것으로서 악기에 대한 새로운 개념과 음악적 개념에도 전기를 마련하고 있다.

2) 소재의 변화: 음악적 재료의 외연 확장

디지털 소프트웨어로 미디어 콘텐츠를 자유롭게 편집할 수 있는 환경은 작품에 사용하는 창작 소재에도 변화를 촉발하는 계기가 된다. 기존 악기의 소리를 샘플링한 사운드를 비롯해 인터넷에 축적된 수많은 미디어 콘텐츠를 자유자재로 활용하기 시작한 것이다. 이는 현대음악이 일상에 깊숙이 침투한 미디어 문화와 친화적인 관계를 맺는 한편, 타 장르와도 소통하는 경향을 가지고 왔다.

일반적으로 음악에서 ‘재료’란 작곡가가 작품을 만들기 위해 사용하는 소재를 뜻한다. 회화에서 나무나 금속이 작품의 재료가 되듯이, 작곡가는 선율과 화성, 리듬 등을 재료로 삼아 작업한다. 중요한 것은 재료가 질료에 불과한 것이 아니라, 그 재료가 사용되는 당시를 반영한다는 점이다. 아도르노에 따르면 재료는 “예술가가 처리하는 말과 음색, 음, 그리고 이들의 결합이나 이 모두를 처리하는 방식”을 포함하며, 인간의 정신이 농

축된 것이다. 가령 20세기 현대음악에 등장한 불협화음은 당시 인간이 겪은 고통이 침전되어 나타난 역사적 재료이다.⁹⁹⁾ 즉 재료는 그저 음악의 물리적 요소만이 아니라 정신적 성격을 가지며, 작품을 사회와 만나게 하는 주요한 매개체라 할 수 있다.

그간 현대음악에서는 쇤베르크가 불협화음을 음악의 대표적 재료로 사용한 이래, 수많은 재료가 사용되었다. 악기의 테크닉을 확장하고 사람의 목소리를 기상천외한 방식으로 다루는 한편, 일상의 소리를 작품에 끌어들이기 시작한 것이다. 앞서 창작여건 및 방식의 변화에서 살펴봤듯이 음악은 녹음기술을 통해 소리의 레퍼토리를 확장해나갔다. 테크놀로지로 풍부한 소리 재료를 활용할 수 있게 되면서 일상의 소리와 음악의 경계는 사라졌고, 이를 토대로 음악에 대한 전통적 관념을 전복하는 시도까지 일어나게 되었다.¹⁰⁰⁾

이렇게 테크놀로지와 연관된 다양한 소재를 활용하는 경향은 20세기부터 본격적으로 시작된 것이다. 아방가르드 예술가와 플럭서스 예술가들은 라디오 방송과 영화산업, 텔레비전처럼 대중매체의 보급으로 인한 일상적 삶의 변화를 예술에 담아내면서 예술 개념을 재고하였다.¹⁰¹⁾ 이를테면 뒤샹은 대중매체를 적극적으로 활용하면서 기존의 예술개념과 재료 대신 콜라쥬나 아쌍블라쥬, 레디메이드 기법을 활용했으며, 일상용품을 예술로 변용하거나 멀티미디어 퍼포먼스를 선보였다.¹⁰²⁾ 또한 케이지는 당대의 테

99) Th. W. Adorno, 『미학이론』, 홍승용 번역 (서울: 문학과 지성사, 1997), 236-237.

100) 김경화, “사운드스케이프와 음악의 만남,” 『음악논단』 35, 2016, 215.

101) 양은희, “예술의 ‘융합’: 마르셀 뒤샹, 존 케이지, 그리고 1950년대와 1960년대의 예술가들을 중심으로,” 『현대미술학 논문집』 18, 2014, 118-119. 이 글에서 필자는 예술에서 다양한 미디어가 혼합되는 탈중심적이고 탈경계적인 경향의 기원을 뒤샹과 케이지, 플럭서스 예술가들의 작업에서 찾고 있다.

102) 대표적으로 뒤샹이 존 케이지와 협업한 작품인 《재회》는 예술과 테크놀로지를 사용해서, 예술과 일상은 물론이고 각 장르간의 융합을 보여준 작품이다. 이 작품에서는 뒤샹과 케이지가 담배를 피면서 체스를 두는데, 말이 움직이는 모습은 TV의 수상기로 투사되며, 체스를 옮길 때마다 움직임을 감지한 센서가 작동하면서 스피커를 통해 증폭된 소리가 극장에 울리게 된다. 이 작품은 움직임을 소리로 전환시켜 시각과 청각, 촉각 등 다양한 감각을 사용한 멀티미디어 퍼포먼스의 시초가 되는 작품 중 하나로 평가받는다. 특히 테크놀로지와 예술과의 융합은 물론이고 게임형식을 사용함으로써 예술과 일상, 그리고 시각예술과 청각

크놀로지가 일상에 가져온 영향력을 음악에 접목시키고자 했다. 케이지는 당시 TV와 라디오로 대표되는 전자미디어의 사회적 영향력을 등에 업고, 예술과 일상의 결합을 꾀하는 한편, 당시 대중매체가 가져온 정신분산적인 감각을 반영하고자 했다.¹⁰³⁾

그런가하면 1960년대에는 뒤샹과 케이지를 뒤이어 독일과 미국을 중심으로 테크놀로지의 발달을 반영한 작품이 등장하기 시작했다. 플럭서스 작가들은 미디어가 인간의 근본적인 사고와 지각방식에 개입하여 사회 전반에 핵심적인 영향력을 행사하게 될 것이라는 매클루언의 주장을 받아들여 다양한 미디어를 접목한 작품을 발표하였다. 이들은 다양한 테크놀로지로 변모하는 현실을 음악에 담아내고자 했으며, 아직까지 개척되지 않은 예술의 새로운 가능성을 모색하고자 했다. 대표적으로 백남준은 여러 다양한 전자 미디어를 예술에 접목하는 실험적 시도를 행했다.¹⁰⁴⁾ 그는

예술의 융합을 지향한 작품이라 할 수 있다.

양은희, “예술의 ‘융합’: 마르셀 뒤샹, 존 케이지, 그리고 1950년대와 1960년대의 예술가들을 중심으로,” 115-118.

103) 케이지는 당시 TV와 라디오로 대표되는 전자미디어의 사회적 영향력을 등에 업고, 예술과 일상의 결합을 꾀하는 한편, 당시의 대중매체가 가져온 정신분산적인 감각을 반영하고자 했다. 이를테면 케이지가 1960년대에 컴퓨터 음악의 선두주자로 활동했던 레자렌 힐러(Lejaren Hiller)와 함께 발표한 우연성 작품 《HPSCHD》는 당시에 사용하던 각종 테크놀로지를 표현수단으로 삼은 작품이다. 이 작품에서는 7대의 하프시코드가 케이지와 힐러가 작곡한 작품과 함께 베토벤과 모차르트 등 유명한 클래식 작품의 일부분을 무작위로 연주한다. 이와 함께 케이지는 52개의 테이프에 담긴 컴퓨터로 생성된 사운드, 그리고 달과 별 사진 등 나사에서 따온 6400개의 이미지를 64개의 슬라이드 프로젝터에 띄웠으며, 40개의 모션 픽처 영화를 사용했다.

104) 가령 《TV와 첼로, 비디오테이프를 위한 콘체르토》에서 첼리스트는 악기 대신 비디오를 연주한다. 이 작품에는 백남준과 자주 협업했던 첼로 연주자 샬롯 무어만(Charlotte Moorman)이 참여하였는데, 그녀는 앉아서 무릎 사이에 TV 3대를 끼워놓고 연주한다. 텔레비전 세 대에는 전통적인 첼로의 모습처럼 4개의 현이 수평적으로 설치되어 있는데, 이 현은 레코드플레이어의 수신 장치가 달려 있어서 악기를 연주할 때 진동이 전기적으로 증폭되며 기존의 첼로에서는 얻어낼 수 없었던 전자적인 음향이 나오게 된다. 무어만이 첼로를 연주하듯이 활로 TV 사이를 가로지르며 보잉하는 동안, TV에 등장하는 무어만의 다층적인 이미지는 라이브 연주와 중첩되고 서로 영향을 주고받으며 작품의 핵심적 역할을 한다. 또한 백남준은 《전자-자석TV》에서 TV 위에 자석 막대기를 매달아 이미지를 변형시켰고, 《춤추는 모형》에서는 다양한 자석을 사용해 TV에 추상적인 무늬들을 생성해냈다. 그런가하면 《참여 TV I》에서는 텔레비전의 내부 회로

특히 가정에서 사용하는 TV를 음악적인 작업에 사용하면서 “오늘날 예술가들이 붓과 바이올린, 폐품으로 작업을 하듯이, 언젠가 그들은 축전기, 저항기, 그리고 반도체로 작업할 것이다”¹⁰⁵⁾라며 예술적 재료와 관습, 그리고 개념을 재정의 했다. 그는 다양한 미디어를 예술의 영역으로 끌어들이 예술에 대한 개념을 확장시켰고, 오늘날까지 각종 미디어를 활용한 작품이 예술계 전반에 확산될 수 있는 디딤돌을 마련했다.

이처럼 뒤샹과 케이지에서 출발하여 1960-70년대로 이어지는 예술운동은 대중의 삶 속에 스며든 미디어와 일상의 융합을 통해 당대의 문화를 반영하려 했다는 점에서 현재의 음악적 환경과도 밀접한 관계를 지니고 있다. 예술에서 사용되는 재료가 미디어 전반으로 확대될 것이라는 백남준의 예언이 가시적인 형태로 나타나고 있는 것이다.

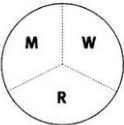
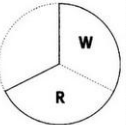
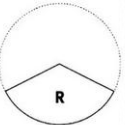
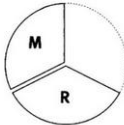
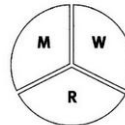
하지만 과거와 현재의 결정적인 차이점은 훨씬 폭넓고 다양한 재료를 편리하고 섬세하게 다룰 수 있게 되었다는 점에 있다. 최근 “디지털 네이티브”라 불리는 작곡가들은 이 같은 변화를 여실히 보여준다. 마치 특정 언어권에서 태어나 자란 사람이 그 지방의 언어를 능숙하게 구사하듯이, 어릴 때부터 컴퓨터와 인터넷, 게임기, MP3 등 다양한 디지털 기기를 접하며 성장한 작곡가들은 미디어로 획득한 재료들을 음악에 위화감 없이 접목한다. 이를테면 기존 악기의 음향을 샘플링하는 것 외에도 특정한 작품에 사용된 음악을 그대로 가져오거나, 인간이 귀로 지각할 수 없는 음악을 소프트웨어로 분석한 후 그것을 악보로 옮겨 들려주기도 하는 것이다.

디지털 미디어로 여러 가지 재료를 활용하는 현상은 단지 많은 재료를 효율적으로 다룰 수 있게 되었다는 점을 넘어, 서구예술음악에서 중요시 하던 음악 내적 구조로부터의 탈피를 보여준다는 점에서 중요한 의의를

를 조작해서 이미지를 왜곡시키는 작업을 했다. 이 작품에서는 TV가 카메라와 연결되어 관객을 찍어서 보여준다. 또한 관객이 마이크에 대고 소리를 내면 텔레비전 화면이 갖가지 형태로 변하게 된다.

105) 오희숙, “음악과 테크놀로지-백남준(1932-2006)과 이돈웅(1958-)의 작품을 중심으로,” 『음악이론연구』 12 (2007), 126.

갖는다. 대표적으로 레만은 역사철학적 고찰을 통해 21세기에 디지털 테크놀로지의 확산으로 음악이 재료를 통한 발전논리로부터 벗어나게 되었다고 주장한다. 그에 따르면 20세기 현대음악은 재료의 변화를 주축으로 한 부정의 논리를 통해 진보하였다. [표 2]¹⁰⁶⁾에서 볼 수 있듯이 쇤베르크가 개척한 고전적 모더니즘 시대는 19세기까지 음악을 지배하던 작품개념과 조성의 재료를 거부하면서 시작된 것이다. 또한 아방가르드 음악은 모더니즘 음악에서 사용했던 음악재료와 작품 개념을 부정하면서 음악 역사에서 한 단계 더 나아간다. 또한 포스트모더니즘은 과거의 음악재료를 다시 끌어들이었지만, 그간 현대음악에서 부정한 재료를 다시 부정했다는 점에서 여전히 재료를 통한 발전 논리 안에 있었다.

사회사	전통	제1모더니티			제2모더니티
예술사	근대 (르네상스-낭만주의)	고전적 모더니즘	아방가르드	포스트 모더니즘	반성적 모더니즘 (reflexive modernism)
예술의 지향성	content-aesthetic (inhaltästhetisch)	Material-aesthetic			Gehalt-aesthetic (gehaltästhetisch)
도식					
설명	매체, 의미, 작품의 단단한 결속	매체의 부정 조성→무조성	매체의 부정 작품의 부정	매체의 회복, 작품의 부정, 매체와 의미 분리	매체, 의미, 작품의 결속 해체

W = 작품(Work), M = 매체 (medium), R = 의미(reflection)

[표 2] 레만이 제시한 현대음악의 진화에 대한 이론적 모델

106) 레만의 모델에 의하면, 음악은 종교적 기능의 종속에서 벗어나 자율성을 획득하면서 매체와 의미, 작품개념의 구성을 따르게 되었다. 가령 19세기까지 음악은 조성이나 리듬 같은 재료를 통해 의미를 만들어냈고 이러한 과정을 거친 음악만이 작품으로 간주되었다는 점에서 ‘재료’와 ‘의미’, ‘작품개념’은 단단한 결속관계를 가지고 있었다.

하지만 21세기에 디지털 미디어가 확산되면서 현대음악은 더 이상 재료를 통해 새로워질 명분을 상실하였다. 인터넷을 통해 온갖 소리에 쉽게 접근할 수 있게 되었고, 그러한 재료들을 변형하고 합성하는 것도 용이해졌기 때문이다. 예로부터 헨데미트와 스트라빈스키, 라흐만 같은 현대음악 작곡가들은 음악적 독자성을 만들어내기 위해 고유의 음악 어법을 만들어내는 것에 중요한 가치를 두었다. 하지만 현대음악의 새로움을 가늠하는 기준이었던 새로운 사운드나 구조의 가치가 줄어들면서 레만은 현대음악이 재료를 제공하는 것보다 사회와의 관계를 맺는 것에 더 중요한 가치를 두게 될 것이라고 본다. 여기서 사회와의 관계 맺기란 제도 안에 있는 소수의 엘리트층을 위한 음악에서 벗어나 일상의 재료들을 자유롭게 사용하면서 현재의 삶을 구현하는데 주력하는 것이다.

레만의 예측은 실제로 디지털 미디어를 활용하는 작곡가들 사이에서 활발히 나타나고 있다. 첫 번째로 작곡에 사용되는 소재가 시대를 불문하고 웹상에 축적된 수많은 문화적 콘텐츠로 확장되었다는 점에서 그러하다. 1절의 ‘올드미디어와 뉴미디어의 융합’에서 살펴봤듯이, 각기 다른 미디어에 있던 무수한 내용들은 탈물질화된 후 인터넷에 축적되면서 작품의 재료로 사용되기 시작했다. 최근 작곡가들은 인터넷에 널려있는 잡다한 재료를 사용함으로써 음악적 소재를 일상으로 확장시키고 있다. 널리 잘 알려진 영화나 TV 프로그램 등은 작품에 장난삼아 가볍게 사용되거나, 비판적 소재로 활용되며, 혹은 음악적으로 새롭게 재해석되기도 한다.

실제로 대중문화의 전유물로 간주되거나 하위문화로 여겨져 배제된 많은 역사적 재료들은 디지털 미디어를 경유하여 보다 과감하게 현대음악 속으로 편입되고 있다. 가령 2012년 다음슈타트 하계강좌에서는 샘플링을 주제로 한 작품이 연주되었는데, 찰리 채플린이나 디즈니 만화, B급 호러 영화 등의 대중적 산물이 작품의 재료로 사용되었다. 또한 영상을 이용해 만든 작품들 중에는 뮤직비디오나 영화 등 인터넷에서 구할 수 있는 미디어 콘텐츠를 작곡가가 뒤섞어 만든 작품도 발견할 수 있었다. 이는 미디어에서 다양한 재료들이 풍부하게 유통되면서 현대음악이 대중문화의 양

식과 자연스럽게 소통할 수 있는 기회가 마련된 것이라 볼 수 있다.

두 번째로 21세기 현대음악에는 미디어에서 만들어내는 콘텐츠뿐만 아니라, 미디어 그 자체가 표현 소재이자 주제로 빈번하게 사용된다. 20세기에 백남준에게 텔레비전이 작품의 주요한 오브제이자 표현대상이 된 것처럼 21세기 작곡가들 역시 문화적 영향력을 지닌 커뮤니케이션 미디어를 표현 대상으로 삼아 작곡하는 것이다. 과거에 비싼 가격과 조작의 어려움 때문에 미디어를 표현적 수단으로 삼는 작곡가가 소수였던 것에 비해, 현재는 훨씬 더 많은 작곡가들이 미디어 자체를 보다 손쉽게 표현 소재로 활용하고 있다.

가령 유튜브는 단순히 오디오나 비디오에 담긴 내용을 전달하는 용도를 넘어서, ‘유튜브 그 자체’가 다방면에서 예술적인 소재로 사용되고 있다. 이를테면 피아노나 클라리넷을 위한 작품을 만들듯이 유튜브를 위한 작품을 만들고, 유튜브의 커뮤니케이션 기능을 활용해 작품을 만들거나, 유튜브로 인해 파생된 음악적 관습을 작품의 주요한 방식으로 차용하는 것이다.¹⁰⁷⁾

유튜브는 내용을 전달하는 기능뿐만 아니라, 그 자체로 정치, 사회, 문화 전반의 현상을 담고 있기 때문에, 독자적인 예술적 대상으로서 간주되기 시작하였다. 나아가 유튜브뿐만 아니라, 페이스북과 인스타그램 같은 각종 소셜 네트워크 서비스와 감시 카메라나 디지털 게임 등은 작곡가들의 주요한 사유주제이자 음악에 자주 사용하는 미디어가 되었다. 이는 ‘커뮤니케이션 미디어’로서의 유튜브를 ‘예술적인 미디어’로 사용해 미디어가 인간의 삶 전반에 미치는 영향을 표상하고, 예술에 대한 개념을 확장하는 것으로 볼 수 있다.

이렇듯 디지털 미디어를 매개로 한 소재의 확장은 과거에 시도되었지만

107)Gordon Kampe, “Youtube Komponieren: dafür, damit, dagegen,” *Neue Zeitschrift für Musik* 6, 2014, 38. 캠페가 이 논문에서 제시한 작품으로 에릭 휘태커의 《가상합창》 시리즈와 브리기타 무텐도르프의 《공유되는 사생활》 시리즈, 오스카 에스쿠데로의 《관습 #1》이 있다. 이 작품은 III장 “디지털 컨버전스의 유형 및 작품 연구”에서 자세히 다뤄질 것이다.

실패로 돌아갔던 예술과 일상의 통합을 실현할 수 있는 토대를 다시 마련한다고 볼 수 있다. 가령 아방가르드 예술가들은 일상적인 재료를 사용하며 예술의 속박에서 벗어나고자 했으나, 일반인이 이해하기에는 여전히 난해하고 급진적인 외양을 띠고 있었다. 그러나 오늘날 작곡가들은 사회적으로 확산된 디지털 미디어를 활용해 소수 엘리트 예술가의 현학적 행위가 아닌 대중의 일상과 보다 밀착된 특징을 보여주고 있다. 즉 디지털 미디어를 통해 접할 수 있는 표현소재와 주제를 광범위하게 활용하면서 대중이 공감할 수 있는 예술적 감성과 메시지를 전달하고자 하는 것이다.

3) 재생산 및 소통방식의 변화: 음악적 공간의 확장

디지털 컨버전스의 문화적 환경은 음악의 재료나 형식 같은 음악 내적인 측면뿐만 아니라, 작품을 재생산(Reproduktion)¹⁰⁸⁾하고, 작곡가가 청자와 소통하는 방식에도 변화를 가져오기 시작했다. 컴퓨터와 인터넷을 통해 과거부터 현재까지 다양한 성격의 콘텐츠가 디지털화된 형태로 보급되는 환경이 작곡가가 음악을 전파하는 방식에 영향을 미치게 된 것이다. 디지털 미디어를 매개로 이뤄지는 현대음악의 재생산은 초기 전자음악이나 컴퓨터 음악이 등장했을 때와 달리, 오늘날 사회 전반에 확산된 커뮤니케이션 환경을 직접적으로 반영하고 있다.

먼저 오늘날 미디어를 통해 현대음악이 재생산되는 환경을 20세기에 현대음악이 보급되던 환경과 비교하여 살펴보도록 하자. 복제기술로 인해 예술이 특정한 계층을 위한 영역에서 벗어나 대중에게 널리 접근할 수 있을 것이라는 벤야민의 주장과 달리, 현대음악에서 재생산은 주로 소수의 작곡가를 중심으로 일어났다. 이는 현대음악에 확고하게 뿌리내린 제도적 장치에서 기인한다. 레만은 그간 현대음악의 공연과 재생산이 제도에서

108) 음악에서의 재생산은 기보된 악보를 해석해서 연주로 소리화하는 방식과, 레코드나 라디오처럼 연주된 것을 기술적으로 재생산하는 방식으로 나뉜다. 본고에서 재생산이라는 용어는 후자의 기술적 재생산을 의미한다.

철저히 입증 받은 작곡가를 중심으로 일어났다고 말한다. 가령 어떤 작곡가가 자신의 음악을 알리기 위해서는 정해진 학위과정을 충실히 이행한 후 권위 있는 음악제에서 입상하거나 위촉을 받아야 한다. 즉 작품이 빛을 보기 위해서는 지나긴 수련 기간이 요구되었으며, 제도의 인정을 받는 과정이 필수적이었다. 그나마 제도적 장치를 통해 발탁된 작품들도 일부만 음반으로 제작되었으며, 방송에서 제한적으로 소개되었기 때문에 늘 외연 확장의 어려움을 겪어야 했다.

하지만 레만은 이러한 상황이 디지털 기술을 기반으로 한 매체환경의 변화와 함께 전환점을 맞이했다고 주장한다. 대중음악처럼 주류문화를 중심으로 문화산업이 전개되면서 애초에 재생산의 기회를 얻기 어려웠던 현대음악이 소셜 네트워크에서 본격적으로 모습을 드러내기 시작했다는 것이다.¹⁰⁹⁾ 레만은 이처럼 과거에 주목받지 못했던 현대음악이 인터넷에서 활발하게 재생산되는 현상을 롱테일 이론으로 설명한다. 롱테일 이론은 80%의 비핵심적인 다수가 20%의 핵심적인 소수보다 더 뛰어난 가치를 창출한다는 경제학 이론으로, 전통 시장에서는 재고 비용 때문에 다수에게 잘 팔릴만한 주류상품에 초점을 맞췄다면, 정보기술의 발달로 저장비용에 대한 걱정이 없어지면서 다양한 소수의 취향에 주력하게 된 상황을 잘 보여준다.¹¹⁰⁾

구글이나 유튜브 같은 사이트는 롱테일 이론의 대표적인 사례다. 익히

109) Harry Lehmann, *Die digitale Revolution der Musik: Eine Musikphilosophie*, 66-77을 참조하시오.

110) 롱테일 법칙이란, 80%의 비핵심적인 다수가 20%의 핵심적인 소수보다 더 뛰어난 가치를 창출한다는 이론이다. 이 용어는 2004년 10월 미국의 인터넷 비즈니스 관련 잡지 와이어드(Wired)의 편집장 크리스 앤더슨(Chris Anderson)이 처음 사용하였다. 앤더슨의 주장에 따르면 많이 판매되는 상품 순으로 그래프를 그리면 적게 팔리는 상품들은 선의 높이는 낮지만 긴 꼬리(Long Tail)처럼 길게 이어진다. 이 긴 꼬리에 해당하는 상품을 모두 합치면 많이 팔리는 상품들을 넘어선다는 뜻에서 롱테일 법칙이라고 명명되었다. 가령 인터넷에 기반을 둔 서점처럼 책 목록 진열에 제한이 없는 인터넷에서는 잘 팔리는 책 20%보다 1, 2권씩 팔리는 책 80%의 매출이 훨씬 높다.

<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1310643&cid=40942&categoryId=31819>
(2018년 7월 20일 접속)

잘 알려져 있듯이 유튜브는 콘텐츠의 생산도구와 유통도구를 대중화하여 사람들이 업로드한 다양한 콘텐츠로 수익을 거두는 구조를 가지고 있다. 요컨대 유튜브에 업로드 되어 있는 영상은 수익성을 이유로 잘 팔리지 않는 콘텐츠까지 아우르고 있으며, 저마다 다른 취향을 가진 다수를 공략하는 롱테일이라 할 수 있다.

이처럼 소수의 취향이 선보일 수 있는 장이 만들어지자, 현대음악에서도 음악회장이나 음반, 혹은 일부 소수의 방송에서만 접할 수 있었던 작품들이 수면 위로 떠오르기 시작했다. 관객은 쥘베르크와 슈톡하우젠, 제나키스 같은 현대음악의 거장의 작품을 비롯해 작곡되지 얼마 되지 않은 현대음악을 접하는 것도 가능해졌다.

무엇보다 중요한 것은 롱테일 이론으로 대변되는 문화를 가능케 한 생산수단과 유통수단의 민주화가 작곡가가 인터넷을 통해 직접 작품을 재생산할 수 있는 환경을 마련했다는 것에 있다. 과거에 음악과 영화 등 각종 콘텐츠가 레코드 레이블 같은 전문 유통업체를 통해 보급되었다면, 이제는 예술가가 중간 매개자 없이도 인터넷의 다양한 플랫폼을 통해 자신의 작품을 유통할 수 있게 되었다. 수용자가 정보의 생산과 보급에 자유롭게 참여하는 것처럼, 예술가 역시 소셜 네트워크를 통해 사용자와 직접 만날 수 있게 된 것이다.

작곡가가 유튜브나 비메오 같은 매체를 통해 음악을 보급하게 되면서, 현대음악에도 영상 중심의 재생산이 두드러지게 나타나기 시작했다. 파비안 홀트(Fabian Holt)는 2005년 유튜브의 출현과 웹 2.0으로 대표되는 환경의 확산이 약 2008년경부터 음악 산업에서 이른바 “비디오적 전환”(video turn)을 가져왔다고 말한다. 홀트에 따르면 20세기의 대표적인 영상 미디어였던 영화와 텔레비전이 움직이는 이미지와 소리의 결합을 통해 시공간의 감각을 변화시키고, 음악과 극을 변화시켰다면, 이러한 관습은 21세기에 이르러 폭발적으로 확산되었다. 기존의 다양한 음악들은 여러 미디어가 서로 소통하며 미디어의 경계가 확장되는 컨버전스를 시대적 배경으로 비디오의 형태를 띠고 온라인에서 활발히 유통된다. 파비안은 영상매체와

결합한 음악이 현재 일상적인 커뮤니케이션에서 그 어느 때보다 활발히 사용되고 있고, 앞으로 스마트폰이나 아이폰 같은 미디어를 통해 음악적인 소비가 갈수록 시각적인 영역에서 이뤄질 것이라고 지적하고 있다.¹¹¹⁾

현대음악에서 영상을 매개로 한 재생산 중 눈에 띄는 형태는 음악회장에서 했던 공연을 복제한 영상을 제시하는 것이다. 청자는 음악회장의 제의(祭儀)적인 공간에서 벗어나, 시공간에 구애받지 않고 전 세계에서 개최된 현대음악 공연을 언제 어디서나 볼 수 있다. 하지만 작곡가들은 영상을 공연을 기록하는 용도의 2차 저작물로만 사용하지 않고, 갖가지 편집을 가미하여 아예 공연과 독립적인 형태의 영상을 제작하기도 한다.

그 대표적인 특징 중 하나로 뮤직비디오의 형식을 차용한 사례를 들 수 있다. 텔레비전과 영화, 광고, 음악 등 다양한 미디어를 통합한 특성을 갖고 있는 뮤직비디오는 미국에서 등장한 MTV의 개국과 밀접한 연관을 가지고 있다. 1980년대 초에 미국에서는 음반시장의 불황을 극복하고, 대중음악의 판매를 촉진하기 위해 광고용으로 음악 영상을 만들기 시작했고, 점차 현대 대중문화의 상징으로 자리매김하기 시작했다. 이후 뮤직비디오는 음악을 표현하는 새로운 미디어이자 문화상품으로 발돋움하기 시작했다.¹¹²⁾

이렇게 대중음악에서 뮤직비디오가 성행하는 동안, 현대음악에서는 음악을 영상화된 형태로 제시하는 시도가 드물었다. 현대음악에서 뮤직비디오가 문화산업과 결탁하거나 시류에 편승하는 가벼운 현상으로 치부되었기 때문이다. 팝음악이 시각적인 방향으로 발전하는 동안, 현대음악에서 시각적인 스펙터클을 가미하는 것은 여전히 문화산업의 산물로 여겨졌다.¹¹³⁾

하지만 30년이 지난 후 상황은 바뀌기 시작했다. 작곡가들이 정형화된

111) Fabian Holt, "Is music becoming more visual? Online video content in the music industry," *Visual Studies* 26, 2011, 50-59.

112) 김훈순, "한국 뮤직비디오의 포스트모더니즘과 성정치학," 『한국방송학보』 15, 2001, 89.

113) Harry Lehmann, *Die digitale Revolution der Musik: Eine Musikphilosophie*, 117.

현대음악 사운드에 저항했을 뿐만 아니라, 시각적인 소재를 예전과 비교되지 않을 만큼 많이 끌어온 것이다. 예를 들어 뮤직비디오의 티저 형식의 차용이 대표적인 예이다. 본래 티저(teaser)는 영화나 방송에서 영화의 장면을 조금만 보여주는 예고편을 뜻하는 것이었는데, 현재 뮤직비디오에서 활발하게 사용되고 있다. 작곡가들은 대중음악 뮤지션이 곡을 발표하기 전에 대중의 호기심을 자극하기 위해 티저를 사용하는 것처럼, 자신들의 곡을 발표하기 전에 미리 유튜브로 작품의 일부를 압축적으로 보여준다.



Audioguide - Trailer

Johannes Kreidler

4년 전 · 조회수 1,473회

Johannes Kreidler Audioguide Music Theater (Sequel of "Feeds. Hören TV") for 4 actors, 6 musicians, video and guests Tammo ...



Film 2 | Trailer (Johannes Kreidler / LUX:NM)

Johannes Kreidler

6개월 전 · 조회수 356회

Johannes Kreidler Film 2 Trailer with Ensemble LUX:NM Premiere 18.1.2018, Ultraschall Berlin.



Brigitta Muntendorf: Public Privacy #6 voice - bright no more TRAILER

muntendorf

11개월 전 · 조회수 762회

Brigitta Muntendorf | Public Privacy #6: voice - bright no more for voice, video and electronics (2017) - TRAILER Performer: Frauke ...



Alexander Schubert - Your Fox's, A Dirty Gold [Teaser] (Frauke Aulbert)

Alexander Schubert

2년 전 · 조회수 193회

For solo performer with voice, motion sensors, electric guitar and live-electronics 14' 2011 Performed by Frauke Aulbert At Giga ...

[그림 7] 현대음악 작품의 예고편 티저 및 트레일러 썸네일

이러한 일련의 영상에서는 뮤직비디오에서 나타났던 패스티쉬나 산만하고 정신분열적인 특징들이 집중적으로 나타나고 있다. 보통 뮤직비디오에서 음악의 판매를 촉진하기 위해 의상, 춤, 세트장치 등 화려한 시각장치를 총동원하는 것처럼, 작곡가들은 이미지, 텍스트, 영상 등을 과감하게 혼합하여 사용한다. 또한 작품의 내용을 인과관계에 따라 충실하게 요약하기보다, 감각적이고 정신분열적인 형태로 제시하여 청자의 궁금증과 호기심을 촉발하기도 한다.

다음으로 영상매체를 통한 재생산과 함께 주목해야 하는 것은 대중과 소통하는 방식의 변화다. 슈테판 드레스(Stefan Dress)는 현재 대중에게 문화의 중심으로 부상한 웹 2.0의 디지털 환경이 현대음악의 창작환경 및 작품에 직접적으로 미치는 영향에 대해 기술하고 있다. 그는 인터넷이나 이메일 같은 미디어가 의사소통을 변화시킨 것처럼, 현대음악 작곡가 또한 변화된 커뮤니케이션 환경에서 기존과 다른 방식으로 대중과 소통하고 있다는 사실을 지적한다.¹¹⁴⁾

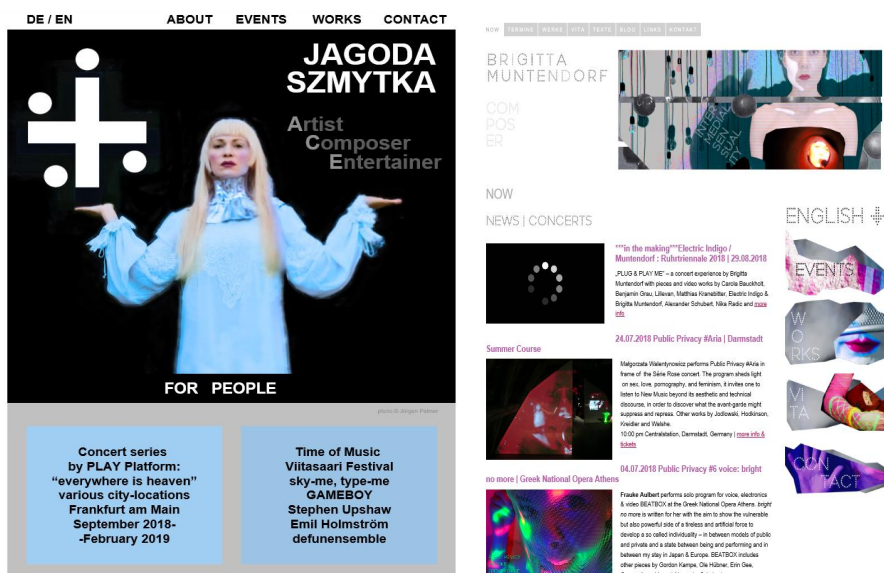
작곡가들은 현대음악에서 공인받은 음악제뿐만 아니라, 인터넷을 다양한 계층의 사람들과 소통하는 장으로 사용한다. 홈페이지와 유튜브 영상, 페이스북, 블로그, 인스타그램 등 각종 소셜 네트워크를 통해 자신의 작품을 홍보하고, 발표하고, 설명하며, 청자에게 피드백을 받는 것이다. 작곡가는 다른 동료 작곡가를 비롯해 청자와 페이스북 친구로 연결되어 있으며, 자신의 음악활동과 관련된 일거수일투족을 기록으로 남긴다.

이는 오늘날 작곡가들의 활동이 디지털 컨버전스 환경과 밀접한 연관을 가지고 있다는 것을 보여준다. 비디오와 텍스트, 이미지가 어우러지는 멀티미디어 환경 속에서 대중들은 자신의 필요에 따라 각종 미디어 정보를 손쉽게 조합하고 재생산한다. 또한 텔레비전을 중심으로 한 20세기의 영상문화와 달리, 21세기의 대중들은 직접 멀티미디어 텍스트를 생산하고 유통하면서 다른 이들과 실시간으로 커뮤니케이션한다. 대중과 마찬가지로

114) Stefan Dress, "Internet," in *Lexicon Neue Musik*, Hrsg. Jörn Peter Hiekel, Christian Utz (Stuttgart: Metzler: Bärenreiter, 2016), 306-310을 참조하십시오.

로 작곡가들도 영상, 오디오 정보를 총동원하여 자신의 음악세계를 어필하며 청자와 활발한 소통을 이어나간다.

대표적으로 작곡가가 홈페이지를 활용하는 현상은 이와 같은 모습을 잘 보여준다. 오늘날 디지털 네이티브(Digital Native)를 주축으로 하는 작곡가들은 홈페이지에 공식적인 프로필 외에도 작품을 녹음한 오디오와 비디오를 비롯해 악보까지 업로드 한다. 홈페이지에는 작곡가의 작품세계를 파악할 수 있는 글과 인터뷰 같은 텍스트가 담겨있으며, 최근 작곡가의 궤적을 살펴볼 수 있는 음악활동 스케줄이 낱낱이 기록되어 있다.



[그림 8] (좌) 폴란드 작곡가 야고다 슈미트카의 홈페이지 메인화면,
(우) 독일 작곡가 브리기타 무텐도르프의 홈페이지 메인화면

여기서 주목해야 할 것은 오늘날 작곡가들이 다양한 멀티미디어 정보를 통해 자신의 음악세계를 거침없이 어필하는 모습이 과거와는 다른 작곡가상을 보여주고 있다는 점이다. 전통적으로 작곡가들의 작곡활동은 일반인에게 미지의 영역으로 남아있었다. 베토벤이나 모차르트를 비롯하여 쇼팽과 말러까지 대가들의 활동은 일반인이 범접할 수 없는 신비로운 천재의

영역이었다. 이러한 모습은 20세기에 현대음악 작곡가들이 사회와 보다 밀접한 관련을 갖기 시작하면서 조금씩 깨지기 시작하였다. 현대음악 작곡가들은 많은 글을 쓰고 발표하면서 자신의 생각을 언어로 자세하게 피력하였고¹¹⁵⁾, 이를 통해 관객은 작품의 음악세계에 보다 용이하게 접근할 수 있게 되었다.

20세기 작곡가들이 ‘음’으로만 작업하지 않고 ‘글’이라는 매체를 통해 청중과 공감대를 형성하고자 했다면, 21세기의 작곡가들은 글뿐만 아니라 영상과 이미지, 오디오 등 다양한 멀티미디어 텍스트를 통해 청자와의 공감각적인 소통을 꾀한다. 다양한 미디어를 능숙하게 다룰 줄 아는 작곡가들은 강렬한 이미지로 음악세계를 표현하고, 자신을 전면에 노출하며 소통의 기회를 확대하고자 한다.

이처럼 디지털 컨버전스 환경 속에서 작곡가가 청자와 만나는 방식은 보다 직접적이고 공감각적인 형태로 나타나고 있다. 그리고 이러한 변화는 비단 소통방식뿐만 아니라 작곡가의 창작세계에도 큰 영향을 미치고 있다.

115) 오희숙, “음악적 언어성, 내면성, 자유-볼프강 림의 음악미학관 연구,” 『음악이론 연구』 10 (2005), 29.

III. 디지털 컨버전스 음악의 유형 및 작품연구

앞서 우리는 디지털 컨버전스가 가져온 문화적 영향과, 그것이 음악을 창작하고 공유하는 환경에 가져온 주요 변화를 살펴보았다. 이번 장에서는 이 같은 문화적 흐름과 직접적인 상관관계를 갖는 작품을 살펴볼 것이다. 즉 작품 속에서 기술과 음악이라는 두 축만 고려하는 것이 아니라, 기술과 문화, 음악의 관계를 복합적으로 탐구하는 것이다.

본 장에서는 2000년대 이후 테크놀로지를 활용한 수많은 작품들 중에서 디지털 컨버전스의 문화적 맥락을 대변하는 유의미한 작품들을 네 가지 유형으로 고찰하고자 한다. 여기서 거론되는 음악은 서론에서 언급했듯이 정보의 융합을 중심으로 급변하는 문화적 변화를 디지털 미디어를 활용하여 구현한 현대음악 작품이다.

구체적으로 본고는 이에 해당하는 작품을 “디지털 컨버전스 음악”(Digital Convergence Music)으로 지칭하고, 이를 ‘과거 작품의 디지털적 변용’, ‘일상적 문화와의 소통’, ‘사운드와 미디어의 횡단’, 그리고 ‘현실과 가상의 교차’라는 유형으로 살펴본다. 서론에서 언급했듯이 각 유형은 자의적으로 기획된 것이 아니라, II장에 디지털 컨버전스의 문화적 특징으로 언급한 문화향유방식과 시공간의 변화, 그리고 대상을 지각하는 방식의 변화와 긴밀한 연관성을 가지고 있다.¹¹⁶⁾

각 유형은 다시 네 항목으로 세분화되며, 마지막 항목에서는 해당 유형을 대표하는 하나의 작품을 심도 있게 분석하여, 디지털 컨버전스 음악의 특징을 섬세하고 구체적으로 조망할 것이다. 대표작으로는 디지털 컨버전스의 문화적 현상을 가장 극적인 형태로 보여주는 음악을 선정하였다. 작품 분석은 악보와 음원에 담긴 내용을 바탕으로 하나, 전체 악곡의 흐름을 기계적으로 따르는 대신 각 유형에 해당하는 기술적, 문화적 특징을 중심으로 서술될 것이다.

116) III장에서 제시한 음악적 유형이 II장에 언급된 문화적 특징과 갖는 관계에 대해서는 서론의 2절 “연구의 내용 및 방법”에 서술한 내용을 참고하시오.

1. 과거 작품의 디지털적 변용

디지털 컨버전스 음악의 첫 번째 경향은 과거의 음악재료를 적극적으로 사용하는 것이다. 다양한 시대에 걸쳐있는 방대한 음악을 손쉽게 접할 수 있는 상황은 이미 존재하는 음악으로 새로운 음악을 창작하는 경향으로 이어지게 되었다. 물론 과거의 작품을 재료 삼아 새로운 작품을 만드는 방식은 오래 전부터 예술음악의 주요한 테크닉으로 사용되어 왔다. 멀리 거슬러 올라가자면 옛날부터 구전으로 전해왔던 민요나 성가를 곡 전체의 뼈대로 삼는 정선율부터, 대가의 음악을 트랜스크립션한 낭만주의 작품, 시대적으로나 양식적으로 다양한 역사적 음악을 대거 인용한 포스트모더니즘 작품까지 과거의 음악은 각양각색으로 차용되어왔다.¹¹⁷⁾

그러나 21세기에 접어들어 나타나는 작품의 차용은 과거와 확연히 다른 형태를 갖는다. 최근 작곡가들은 새로운 작품을 만들기 위해 기존에 창작된 작품의 사운드를 조작하고 편집하는 방식을 취하기 시작했다. 과거의 차용이 음악의 가장 기본적인 매개변수로 간주되었던 음고나 리듬을 변형하는 방식으로 일어났다면, 이제는 사운드 자체가 편집되기 시작한 것이다. 작곡가는 사운드를 컴퓨터로 복사하고 자르며 붙이는 일련의 행위를 통해 작품을 변형한다. 이는 선율이나 화성처럼 전통적인 음악요소가 아닌, 사운드라는 디지털 데이터를 변형한다는 개념으로 접근한다는 점에서 과거와 구별된다.

이처럼 음악이 데이터화된 정보로서 다뤄지게 되자, 과거의 작품이 재구성되는 양상은 오선보를 사용해 기존의 음악적 정보를 변형할 때와는 완전히 다른 차원의 음악적 특징을 갖게 되었다. 본 장에서는 이러한 변화의 양상을 ‘작품의 미시적 측면 확장’, ‘작품의 대량적 차용’, 그리고 ‘작품의 파편적 차용’이라는 세 가지 범주를 통해 살펴보고자 한다.

117) 오희숙, “음악적 인용기법 연구-20세기 후반 음악을 중심으로,” 『이화음악논집』 5 (2001), 159.

1) 작품의 미시적 측면 확장

오늘날 과거 작품을 활용하는 유형 중 하나로, 원작에서 인간이 자세히 지각하기 어려운 부분의 특징을 분석한 뒤, 해당 부분을 확장하여 재구성하는 경향을 들 수 있다. 음악을 디지털화된 형태로 다룰 수 있게 되자, 음향적 정보를 분석하는 기술은 창작에도 활용되기 시작하였다. 즉 과거 작품에서 인간의 지각적 범위 바깥에 있거나 악보에 기보하기 불가능했던 부분이 작품의 주요한 요소로 차용되는 것이다. 이러한 모습은 눈으로 볼 수 없는 현상을 영상 촬영장비로 특수 촬영한 뒤, 그것을 토대로 새로운 작품을 만드는 경향과도 맞닿아있다.

이러한 유형의 대표적인 작곡가로 프랑스 출신의 리처드 보도인(Richard Beaudoin)을 들 수 있다. 그는 이미 정교하게 창작된 작품의 내용을 확대하고 조작해서, 본래 작품에서 결코 경험할 수 없었던 낯선 음악세계를 보여준다. 보도인은 아르헤리치(Martha Argerich)가 연주한 쇼팽의 《프렐류드 op.28》 연주를 비롯하여 폴리니(Mauricio Pollini)가 연주한 베베른의 《피아노를 위한 변주곡》, 파블로 카잘스(Pablo Casals)가 연주한 바흐의 《무반주 첼로 조곡》 등 각 작품의 완벽한 연주로 손꼽히는 음악을 작업의 대상으로 삼았다.

보도인은 레코딩된 연주의 리듬을 밀리세컨드(millisecond) 단위로 측정해서 작곡하는 ‘마이크로타이밍’(microtiming)이라는 기법을 사용하였다. 이 기법을 사용한 대표적 사례로 아르헤리치의 쇼팽 프렐류드 녹음을 가지고 작업한 《말라버린 쇼팽》(Chopin Desséché)을 들 수 있다. 이 작품에서 사용한 방법은 구체적으로 다음의 네 가지 절차로 설명할 수 있다: 첫째, 디지털 사운드 분석기를 통해 특정 레코딩에 담겨진 모든 개별적인 음의 길이를 밀리세컨드 수치로, 측정한다. 둘째, 첫 번째 단계에서 수량화한 각 음의 길이를 다섯 배로 늘린다. 셋째, 늘려놓은 음을 다른 음과의 간격을 그대로 유지한 상태에서 짧은 어택을 가진 음으로 만든다. 넷째, 이와 같이 조작한 음을 다시 음표로 치환해서 악보로 옮긴다.

a mon ami Olivier Senn
étude d'un prélude I
CHOPIN DESSÉCHÉ

à la mémoire de Frédéric CHOPIN
d'après Martha ARGERICH

Tempo giusto $\text{♩} = 60$ *

Richard BEAUDOIN
2009

anacrusis (**) ppp (***) pp p measure 1

secco, ma cantabile

senza sord. pp pp pp

measure 2 p mp

pp pp pp pp pp pp

p p p p p p

* The bar lines act only as guidelines, and do not convey the rhythmic structure of the music.

** The reference markings (anacrusis, measure 1, etc.) indicate positions in the score of op.28 no.4 and are given to facilitate phrasing.

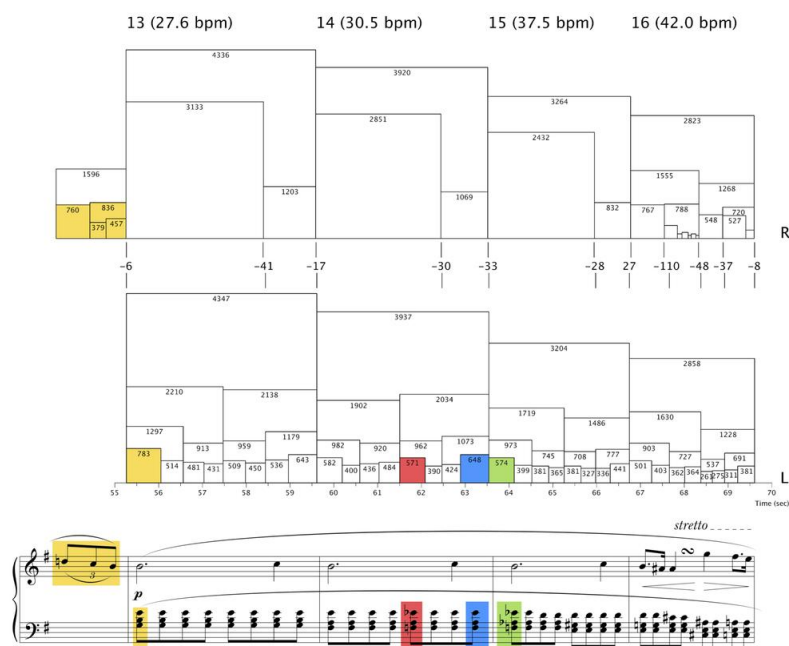
*** The dynamics are given separately for each hand throughout.

[악보 1] 리처드 보도인, 《말라버린 쇼팽》, 마디 1-19

레코딩의 길이를 5배로 늘려놓은 데다가, 짧은 어택만 남기고 나머지를 제거했기 때문에, 작품에서는 기본이 되는 리듬의 뼈대만 앙상하게 남는다. “말라버린 쇼팽”이라는 제목이 암시하듯이¹¹⁸⁾ 작품에는 쇼팽 프렐류드의 모든 음이 사용되었지만, 쇼팽 음악의 전매특허인 감미로운 울림은 사라지게 된다.

118) 이 작품의 제목은 작곡가 에릭 사티(Eric Satie)의 《말라버린 태아》(Embryons Desséchés)에서 차용한 것이다.

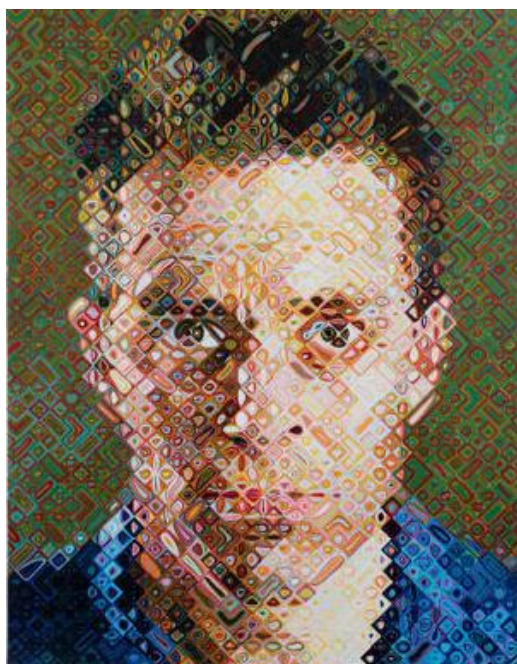
비록 쇼팽 특유의 아름다운 화성은 지각할 수 없지만, 청자는 아르헤리치의 연주에서 나타나는 리듬과 다이내믹의 변화를 마치 현미경으로 바라보듯이 경험할 수 있다. [악보 1]에서 마디 4-5와 마디 13을 보면, 왼작과 다르게 왼손과 오른손이 함께 등장하지 않고 약간의 시간차를 둔 채 나타나는 것을 볼 수 있다. 이는 아르헤리치의 쇼팽 연주에서 나타나는 세밀한 리듬의 변화를 보여주고 있다. 즉 본래 레코딩에서는 빠르게 지나쳐서 지각하기 어려웠던 리듬적 변동과 각 음에 해당하는 템포를 확인할 수 있는 것이다.



[표 3] 아르헤리치가 연주한 쇼팽 프렐류드의 템포를
밀리세컨드 단위로 기록한 표

보도인은 자신의 작품을 “음악적 사진”(Musical Photography)라는 용어로 지칭하며 미술사조인 ‘포토리얼리즘’(Photorealism)과의 유사성을 언급하였다.¹¹⁹⁾ 포토리얼리즘의 대표적 작가로 손꼽히는 척 클로즈(Chuck

Close)나 글렌 브라운(Glenn Brown), 리처드 프린스(Richard Prins)는 실제 풍경이 아닌, 그 풍경을 찍은 사진이나 필름을 대상으로 삼아 작업한다. 이들은 보통 사진을 10배 정도 확대한 뒤, 그 모습을 다시 그림으로 그린다. 특히 척 클로즈는 보도인과 상당히 흡사한 작업방식을 갖고 있는데, 그는 아주 오래된 그림을 디지털 사진으로 찍은 뒤 컴퓨터로 확대 및 조작한 뒤 그것을 다시 캔버스의 이미지로 정교하게 옮겨놓는다. 그의 작업은 인간의 시각으로 도달할 수 없는 실재를 재구성해서 사물을 새로운 방식으로 바라보게 해준다.



[그림 9] 척 클로즈, 《제임스 2004》

포토리얼리즘과 마찬가지로 《말라버린 쇼팽》에서 보여준 보도인의 작업은 인간의 신체로 경험할 수 없었던 실재를 살살이 포착하고, 그것을 다시 청자가 지각할 수 있는 방식으로 보여준다. 그의 음악은 ‘기술복제시

119) Richard Beaudoin and Danick Trottier, “Conceiving Musical Photorealism: An Interview with Richard Beaudoin,” *Perspectives of New Music* 51, (2013), 14.

대'의 산물인 레코딩을 대상으로 삼아, 디지털 미디어를 통해 인간의 청각으로 알아채기 어려운 특성을 분석해서 그것을 다시 음악으로 옮겨서 보여주는 특징을 갖는다.

	1단계	2단계	3단계
포토리얼리즘	사진	사진의 확대	확대된 사진을 캔버스로 재구성
마이크로타이밍	레코딩	레코딩의 분석	분석한 내용을 토대로 템포를 확대시켜 악보로 재구성

[표 4] 포토리얼리즘과 마이크로타이밍의 작업방식 비교

보도인의 작품은 벤야민이 『기술복제시대의 예술작품』에서 언급했던 “시각적 무의식” 개념과도 관련된다고 볼 수 있다. 벤야민은 우리가 정신 분석학을 통해 의식이 인지하지 못했던 무의식의 세계를 알게 된 것처럼, 카메라를 통해 육안으로 경험할 수 없었던 시각적 구조, 즉 시각적 무의식의 세계를 알게 되었다고 이야기한다. 카메라는 시공간의 제약에 따른 물리적, 신체적 한계를 넘어 인간의 공간적 시야를 극적으로 확장시켰으며, 독특한 지각을 선사하였다.¹²⁰⁾ 매한가지로 우리는 《말라버린 쇼팽》에서 낭만주의 거장 쇼팽의 작품에서 인지할 수 없었던 ‘청각적 무의식’의 세계를 경험한다. 청자는 디지털 미디어로 해부된 쇼팽의 민낯을 대면하게 된다.

보도인이 차용한 음악적 대상이 일차적으로는 쇼팽의 악보가 아닌, 쇼팽을 해석한 특정 연주가의 연주라는 점 또한 흥미롭다. 보통 연주는 악보를 소리로 옮기는 것이지만, 그는 거꾸로 특정 연주를 확대해서 악보로 옮기는 작업을 거친다. 한 번 울리고 사라지는 시간예술을 포착한 레코딩

120) Walter Benjamin, 『기술복제시대의 예술작품, 사진의 작은 역사 외』, 최성만 번역 (서울: 길, 2007), 138.

을 이용해서, 연주의 내용을 다시 세세하게 분석하고 옮기는 작업은 최근의 독특한 작품 경향이라 할 수 있다.¹²¹⁾

보도인은 《말라버린 쇼팽》 외에도 쇼팽의 프렐류드 12개를 마이크로 타이밍 기법으로 재구성했고, 쇼팽 탄생 200주년을 맞은 2010년에 이 작품을 쇼팽에게 헌정했다. 따라서 이 작품은 디지털 미디어로 행해진 쇼팽 프렐류드의 21세기적 해석이라 할 수 있을 것이다. 보도인은 고정된 악보가 아닌 ‘음향적 대상’으로서 쇼팽 작품을 분절하고, 확대하고, 재조직함으로써 신성화된 음악적 대상에 관한 신선한 음악적 관점을 제시하였다.

다음으로 카산드라 밀러(Cassandra Miller)의 《바흐에 대하여》(About Bach) 또한 보도인과 마찬가지로 바흐의 음악을 확장하여 인간이 미처 지각하지 못했던 바흐의 음악을 들려준다. 밀러가 작업 재료로 삼은 작품은 요한 세바스찬 바흐(Johann Sebastian Bach)의 《파르티타 제 2번, 샤콘느》(Partita No.2 Chaconne)이다. 그녀는 바흐의 파르티타 중에서도 D 장조 부분으로 바뀌는 첫 프레이즈를 작업 대상으로 선택했고, 악보가 아닌, 비올리스트 페미 파울(Pemi Paull)이 연주한 레코딩을 가지고 작업했다.



[악보 2] 바흐 《파르티타 제 2번, 샤콘느》에서 차용한 부분

밀러는 [악보 2]에 제시된 바흐의 짧은 프레이즈를 녹음한 음악의 내용을 소프트웨어의 도움을 받아 악보로 옮겼다. 음고뿐만 아니라 레코딩의 모든 주파수가 소프트웨어를 통해 세밀하게 옮겨지기 때문에, 청자는 악보에 표현되지 못하는 세밀한 음악적 내용을 파악할 수 있게 된다. 밀러는 비올라가 스트로크(stroke) 주법을 구사할 때 현의 진동으로 발생하는

121) 이 같은 작업방식은 본고의 II-2-1)에서 언급한 디지털 소프트웨어를 매개로 한 트랜스크립션의 방법에 속한다.

특징적 배음과 함께, 소프트웨어가 포착한 비올리스트의 섬세한 리듬의 변화도 악보에 세세히 기보하였다. 그리고 이렇게 기보한 선율을 기초로, 화음을 첨가하여 바흐의 파르티타를 새롭게 재탄생시켰다.

gentle, but quick and crisp, like a soft-shoe jig (not at all ponderous) ♩ = not slower than 92

[악보 3] 카산드라 밀러, 《바흐에 대하여》(About Bach), 마디 1-5

디지털 미디어를 사용해 레코딩을 트랜스크립션해서 기존의 음악에서 들을 수 없었던 부분을 부각시키는 경향은 밀러의 《벨칸토》(Bel Canto)에서 더욱 뚜렷하게 나타난다. 이 작품은 자코모 푸치니(Giacomo Puccini)의 오페라 《토스카》(Tosca)에서 가장 유명한 아리아로 손꼽히는 “노래에 살고 사랑에 살고(Vissi d’arte, vissi d’amor)”를 부른 마리아 칼라스의 레코딩을 기초로 만든 음악이다. 작곡가는 마리아 칼라스의 비극적 인생을 압축한 음악으로 손꼽히는 이 아리아를 토대로 작품을 재구성하여 칼라스의 초상을 표현하고자 했다.

이 작품은 칼라스의 음반을 스펙트로그램(spectrogram) 같은 음성분석 소프트웨어로 분석해서 아리아에 사용된 음색을 면밀히 포착하고, 그것의 대략적 특징을 악보에 기보하였다. 이 과정에서 칼라스의 음색은 메조소프라노를 비롯하여 목관악기와 현악기로 각색되는 과정을 거쳤다. 사용된 악기 중 목관악기에 해당하는 알토 플루트와 B♭ 클라리넷, 기타, 메조소프라노는 첫 번째 그룹으로, 바이올린, 비올라, 첼로는 두 번째 그룹으로

지정되어 각기 다른 악보를 연주하는데, 이들은 각자 자유롭게 연주하면서도 긴밀히 상호작용하는 등 마리아 칼라스의 음색을 복합적으로 표현한다.

악보 A	악보 B
알토 플루트 B♭ 클라리넷 기타 메조소프라노	바이올린 비올라 첼로

[표 5] 카산드라 밀러, 《벨칸토》 악기 편성

작곡가는 아리아 초반의 세 단어에 해당하는 “노래에 살고”(Vissi d’arte), “살아 있는 사람을 상처 준적도 없고”(non feci mai male), “많은 불쌍한 사람들”(quante miserie)을 세 개의 섹션으로 확대시켰다.

	섹션제목	주요지시어/정서	주요기법
I	“노래에 살고” (Vissi d’arte)	warm, gentle	con sordino, tremolo,
II	“살아 있는 사람을 상처 준적도 없고” (non feci mai male)	still, austere, very gentle	con sordino
III	“많은 불쌍한 사람들” (quante miserie)	ecstatic, rich, full, very aggressive, with heat, with intensity	very fast wide vibrato

[표 6] 카산드라 밀러, 《벨칸토》, 작품의 구성

세 개의 섹션은 가사가 바뀔 때마다 변화무쌍한 모습을 선보이는 칼라스의 여러 음색을 확장된 형태로 보여준다. 악보에는 이 곡에서 칼라스 음색을 구현할 수 있는 핵심적 음만 표시되어 있고 나머지는 비브라토로 연결된 채 매우 느린 템포로 연주된다. 이를테면 섹션 I에서는 따뜻하고 부드러운 음색을 토대로 완숙한 비브라토와 포르타멘토를 구사하는 칼라스의 음색이 모든 악기에 걸쳐서 모방된다. 메조소프라노 역시 다른 악기와 마찬가지로 강한 비브라토를 사용하면서 칼라스의 억양과 어조를 느끼고 섬세하게 따라한다. ([악보 4])

157마디로 되어있는 섹션 I에서는 “노래에 살고”(Vissi d'arte)에 해당하는 부분을 다양한 방식으로 확장하여 부른다. 작품에서 하나의 어절은 또 다시 개별적인 음절로 분해된 후 여러 차례 반복되는 과정을 거친다. 이 같은 반복을 통해 청자는 칼라스의 음색을 처음보다 미시적인 차원에서 경험하게 된다. ([악보 5])

3 sec. warm, gentle

Alto Flute

pp

3 sec. warm, gentle

B♭ Clarinet

pp

3 sec. warm, gentle, tremolo almost disappears under the voice

Guitar

pp

3 sec. mimicking the charisma, inflection and liberty of Maria Callas, molto vib.

Mezzo-soprano

y- ya ya ya ya

[악보 4] 카산드라 밀러, 《벨칸토》, 섹션 I: 마디 1-4

[악보 5] 카산드라 밀러, 《벨칸토》, 섹션 I: 마디 137-144

총 15마디로만 되어있는 섹션 II에서는 A♭에서 G까지 순차 하행하는 비브라토가 주요한 소재로 사용되었다. 비브라토는 스물네 번에 걸쳐 집요하게 반복되면서 칼라스의 음색을 강조하는 역할을 한다.

Section II “non feci mai male”

[악보 6] 카산드라 밀러, 《벨칸토》, 섹션 II: 마디 158-165

다음으로 섹션 III에서는 날카롭고 공격적인 음색이 두드러진다. 글리산도가 한 옥타브 간격으로 급작스레 상승했다가 곧바로 하강하는 움직임이

약 40차례에 걸쳐 반복되면서 곡은 절정으로 치닫게 된다. 이 같은 움직임은 악기의 다양한 배합을 통해 다채로운 음색으로 구현된다. 섹션 3에서는 바이올린 독주부터, 기타와 목소리, 그리고 플루트와 클라리넷처럼 여러 가지 조합의 악기로 하나의 음악적 제스처를 표현하게 된다.

very aggressive, with heat, with intensity
senza sord
 5 sec.

violin

[악보 7] 카산드라 밀러, 《벨칸토》, 섹션 III: 마디 93-96

flute & clarinet: Section III “quante miserie”

ecstatic, rich, full, with a very fast wide vibrato

6 sec. 5 sec.

A. Fl. 188

B. Cl.

[악보 8] 카산드라 밀러, 《벨칸토》, 섹션 III: 마디 188-193

이처럼 《벨칸토》는 칼라스의 표현적이고 변화무쌍한 음색과 성악적인 양식을 망원경으로 들여다보듯 자세히 경험할 수 있다. 즉 이 작품은 칼라스의 음색을 모방한 부분을 반복해서 부르고, 그것을 악기가 그대로 따라 연주하면서, 작품의 전개과정이나 구조보다 원곡의 음색 그 자체가 강조된다.

지금까지 살펴본 작품은 주로 선율과 화성을 변형하는 전통적 차용방식과는 상이한 음악적 결과물을 보여주고 있다. 이러한 변형은 기존의 음악

에 대한 새로운 지각을 경험할 수 있다는 점에 그 핵심이 있다. 요컨대 디지털 미디어를 거쳐 작품의 일부를 확대하여 작곡하는 과정은 인간의 지각으로 도달할 수 없는 미시적인 음향적 세계를 체험하게 해주는 것이다.

2) 작품의 대량적 차용

디지털 미디어를 매개로 과거의 작품을 차용하는 또 다른 경향 중 하나로 많은 분량의 음악적 정보를 사용하는 현상을 꼽을 수 있다. 오늘날 작곡가들은 수십 개의 작품에서 선율을 추출하거나 작품 전체의 사운드를 통째로 사용하기도 한다. 음악을 데이터 정보로서 자유자재로 다룰 수 있게 된 환경은 음악을 대량으로 차용하여 작업하는 행위가 창조적인 작업이 될 수 있는 기틀을 마련하였다.

러더퍼드 존슨은 컴퓨터 기술이 음악에 ‘대량화’(Massification)와 ‘증식’(Multiplication)의 현상을 가져왔다고 지적한다. 음향적 재료를 대량으로 반복하거나 변형하는 경향은 20세기에 테이프 음악이 도래한 다음부터 계속 있어왔던 경향이다. 하지만 디지털 기술은 과거와는 비교되지 않을 만큼 급속도로 빨라진 음악 처리 속도와 확장된 저장능력에 따라, 새로운 기법과 양식을 만들어내고 있다.¹²²⁾

가령 아르노 뤼커(Arno Lücker)는 브루크너 교향곡 전곡의 트럼펫 악절만 수집해서 《I was like: “Oh my God!” And She was like: “What the fuck”, And we were like: “Oh my God what the fuck”》(2008/2009)이라는 작품을 만들었다. 또한 레아 뮌어(Leah Muir)는 《베른하르트 랑¹²³⁾을 위한 파가니니의 현악 4중주》에서 바이올리니스트 알렉산더 마

122) Tim Rutherford-Johnson, *Music after fall*, 188.

123) 베른하르트 랑(Bernhard Lang)은 오스트리아의 전자음악 작곡가로 EDM이나 DJ, 일렉트로니카 등 대중적인 전자음악에서 나타나는 반복성을 현대음악에 접목시켰다. 그의 음악은 21세기에 디지털 미디어의 확산을 매개로 대중적인 전자음악과 현대음악이 소통하는 현상을 잘 보여준다.

르코프(Alexander Markov)가 연주한 파가니니의 24개의 카프리치오 영상 전체를 작품의 재료로 삼았다. 그녀는 마르코프의 파가니니 연주를 4분할 된 화면으로 나누고, 각 화면의 연주속도를 조금씩 다르게 설정해서 같은 연주가 계속 미묘하게 빗겨나가는 독특한 감각을 선사한다.

I was like: "Oh my God!" And she was like: "What the fuck!" And we were like: "Oh my God, what the fuck!"
für Trompete (b) und Zuspiekung

Arno Lückert (2008/2009)

1 Sehr tief gepitchter Sample-Ton
2 Ohne Instrument mit Schlägelpitze annähernd ein möglichst tiefes C intonieren (mit hoher Klanglicher Analogie zum tiefen Sample-Ton C)
3 Brückner-Zuspiekung (ist rhythmisch immer exakt notiert, der Tonvorrat der Zuspiekung wird nur angedeutet)

Zuspiekung beim Komponisten erhältlich

[악보 9] 아르노 뤼커, 《“Oh my God!” And She was like: “What the fuck”, “Oh my God what the fuck”》



[그림 10] 레아 뮈어,
《베른하르트 랑을 위한 파가니니의 현악 4중주》

다음으로 맥시밀리언 마르콜(Maximilian Marcoll)의 《Amproprifications》(2016-2018)는 증폭을 뜻하는 “Amplification”과, 도용을 뜻하는 “Appropriation”을 합쳐 만든 작품명처럼 작곡가들의 기존 작품을 전자적인 방식으로 처리한 음악이다. 그는 베토벤과 팔레스트리나, 포레 같은 옛 작곡가부터 베리오와 아블링어 같은 현대음악 작곡가까지 총 10명에 이르는 여러 작품을 대상으로 작업하였다.

	작품명	작곡가	인용한 작품
1	Amproprification #1: Sequenza 9c, Luciano Berio,	루치아노 베리오 (Luciano Berio, 1925-2003)	세쿠엔치아 9번
2	Amproprification #2: Ombra, Franco Donatoni	프랑코 도나토니 (Franco Donatoni, 1927-2000)	그림자 (Ombra)
3	Amproprification #3: Après un rêve, Gabriel Fauré	가브리엘 포레 (Gabriel Fauré, 1845-1924)	꿈꾸고 난 뒤에 (Après un rêve)
4	Amproprification #4: Splitting 8.1, Michael Maierhof	미카엘 마이어호프 (Michael Maierhof, 1956-)	스플리팅 8.1 (Splitting 8.1)
5	Amproprification #5: Goldrausch, Mark Lorenz Kysela	마크 로렌츠 키셀라 (Mark Lorenz Kysela, 1971-)	골드러시 (Goldrausch)
6	Amproprification #5.1: Goldrausch Live, Mark Lorenz Kysel	마크 로렌츠 키셀라 (Mark Lorenz Kysela, 1971-)	골드러시 라이브 (Goldrausch Live)

7	Amproprification #6.1: Kyrie, Missa Papae Marcelli, Giovanni Pierluigi da Palestrina	지오반니 피에를루이지 다 팔레스트리나 (Giovanni Pierluigi da Palestrina, 1525-1594)	키리에, 주여 자비를 배푸소서 (Kyrie, Missa Papae Marcelli)
8	Amproprification #6.2: Gloria, Missa Papae Marcelli, Giovanni Pierluigi da Palestrina	지오반니 피에를루이지 다 팔레스트리나 (Giovanni Pierluigi da Palestrina, 1525-1594)	글로리아, 주여 자비를 배푸소서 (Gloria, Missa Papae Marcelli)
9	Amproprification #7 Peter Ablinger, Weiss/Weisslich 17c, Peter Ablinger	페터 아블링어 (Peter Ablinger, 1959-)	바이스/바이스리히 (Weiss/Weisslich 17c)
10	Amproprification #8: Allegro con brio, Eroica, C. F. Ebers, L. v. Beethoven	루트비히 반 베토벤 (L.v.Beethoven, 1770-1827)	에로이카 (Allegro con brio, Eroica, C.F.Ebers)

[표 7] 맥시밀리언 마르쿨, 《Amproprifications》 시리즈, 작품정보

이 작품에서 가장 주목할 점은 이미 정교하게 만들어진 작품을 원 재료로 삼았다는 것이다. 마르쿨은 그 누구도 건드리지 않은 날 것의 질료가 아닌, 이미 완성된 음악작품에 새로운 음향을 덧붙였다. 작품의 일부가 아닌 처음부터 끝까지 전체를 가지고 작업했기 때문에, 청자는 듣자마자 어떤 곡을 대상으로 삼았는지 정확히 파악할 수 있다.

마르쿨은 자신의 작업이 마치 “대리석을 깎는 조각가”와도 유사하다고 말한다. 조각가는 대리석이라는 원 재료의 성격을 그대로 살리면서 돌의 크기와 모양을 바꾼다는 것이다. 그는 선율이나 리듬 등을 추가하거나 생

락하지 않고, 오로지 전자장치를 사용해서 주로 다양한 음향적 질감을 보여주고자 했다.

나아가 마르콜은 이러한 작곡방식이 “원작을 해석하고 코멘트 하는 작업”이라고 말한다. 그는 작업할 곡을 선정할 때 특별한 철학적 고려 없이 자신이 평소에 좋아하고 존경하는 작품을 기준으로 선택하였고, 반드시 원작에서 중요한 역할을 하는 측면만 부각시키지 않고, 여러 사소한 부분들까지도 작업의 대상으로 삼았다.¹²⁴⁾

작품을 연주하는 방식 또한 이 작품이 원작에 새로운 음악적 충위를 덧붙이는 것이라는 의도를 보여준다. 왜냐하면 이 작품은 연주자가 기존의 작품을 그대로 연주하는 동안, 전자장치가 이 연주를 변형하는 형태로 실현되기 때문이다. 연주되는 악기의 사운드는 마이크로 들어간 후, 작곡가가 미리 정해놓은 형태로 증폭된다.¹²⁵⁾ 이러한 방식은 이 작품이 과거의 작품을 해체하기보다 마치 주석을 달듯이 추가적인 작업을 했다는 것을 보여준다.

그렇다면 각 작품이 어떤 특징을 갖고 있는지에 대해 세 번째 시리즈와 여섯 번째 시리즈를 중심으로 살펴보자. 먼저 세 번째 시리즈인 《Amproprification #3: Après un reve, Gabriel Faure》는 가브리엘 포레가 1865년에 작곡한 《꿈을 꾸 후에》를 가지고 작업한 작품이다. 약 3분 30초의 길이를 갖고 있는 이 작품은 포레의 작품 전체를 그대로 차용하였고, 오로지 작품의 볼륨 엔벨로프(Volume Envelope)만 변형해서 새로운 작품을 탄생시켰다.

볼륨 엔벨로프란 시간의 경과에 따라 볼륨이 변화하는 형태를 뜻하는

124) 맥시밀리언 마르콜, 《Amproprifications》 프로그램 노트:

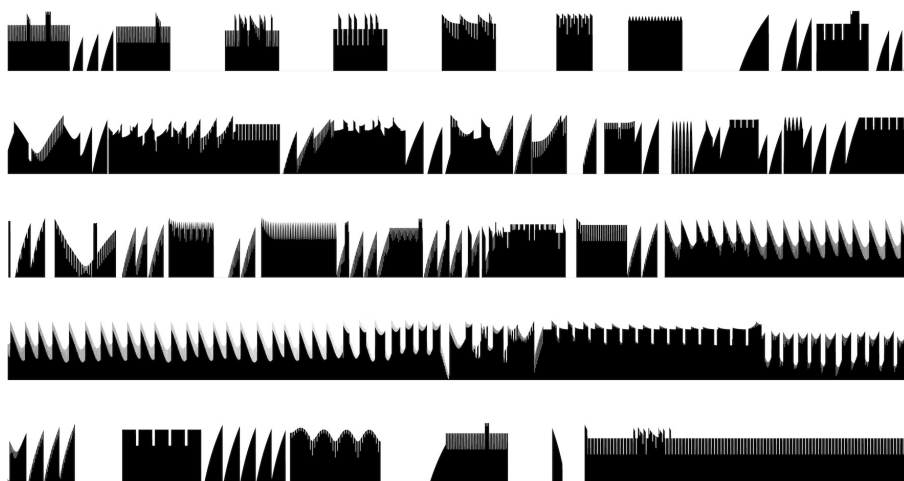
<http://www.marcoll.de/archives/texts/amproprifications> (2017년 11월 17일 접속)

125) 마르콜은 청자가 연주자의 소리를 직접적으로 듣는 것을 피하기 위해, 무대 구석에 연주자를 두거나, 유리벽을 사용하거나, 심지어는 다른 방에서 연주하도록 지시하였다. 또한 연주가 미리 설정해놓은 변형의 타이밍에 정확히 등장할 수 있게 클릭 트랙을 사용할 것을 권고하고 있다.

맥시밀리언 마르콜, 《Amproprification #3: Après un rêve, Gabriel Fauré》 프로그램 노트: <http://www.marcoll.de/archives/pieces/amproprification3> (2017년 11월 17일 접속)

데, 이 작품은 먼저 볼륨 엔벨로프를 특정한 형태로 설정한 다음, 여기에 포레의 음악을 덧씌웠다. 모든 연주자가 클릭 트랙을 장착하고 음악을 정확한 시간에 맞춰 연주하는 동안, 미리 작곡가가 설정해놓은 일종의 볼륨 엔벨로프 필터가 실시간으로 연주에 적용되면서 변형된 사운드가 창출된다.

[악보 10]은 포레의 작품에 적용한 볼륨 엔벨로프의 양상을 검은 그래픽으로 시각화한 것으로, 그래픽이 등장하는 지점마다 포레의 작품은 볼륨의 변화를 겪게 된다. 엔벨로프가 곡선이 아닌 직선으로 표기되고, 그래픽의 선이 급격하게 낮아지고 높아지는 형태를 가진 것은 이 작품이 매우 불규칙한 음량을 갖고 있음을 보여준다.



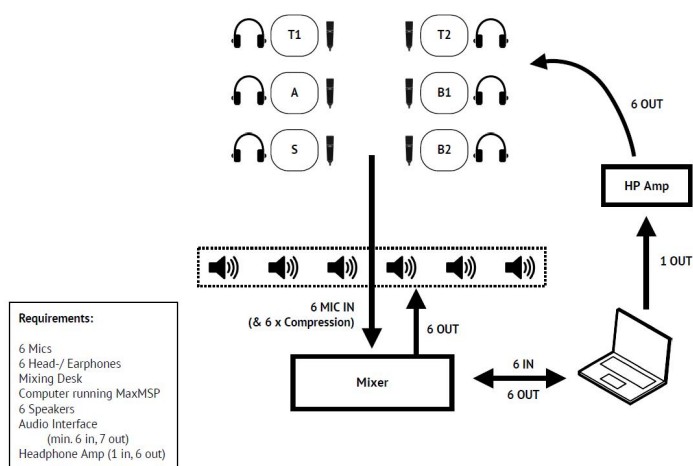
[악보 10] 《Amproprification #3: Après un reve, Gabriel Faure》

그래픽 악보

악보에서 볼 수 있듯이, 이 작품은 불연속적인 엔벨로프를 곳곳에 배치했기 때문에 음량이 갑자기 끊기거나, 줄어들고 커지는 과정을 수시로 반복한다. 즉 청자는 볼륨이 조작된 포레의 작품을 듣기 때문에, 선율이나 리듬의 조작 없이도 분절적으로 파편화된 소리의 질감을 경험하게 된다.

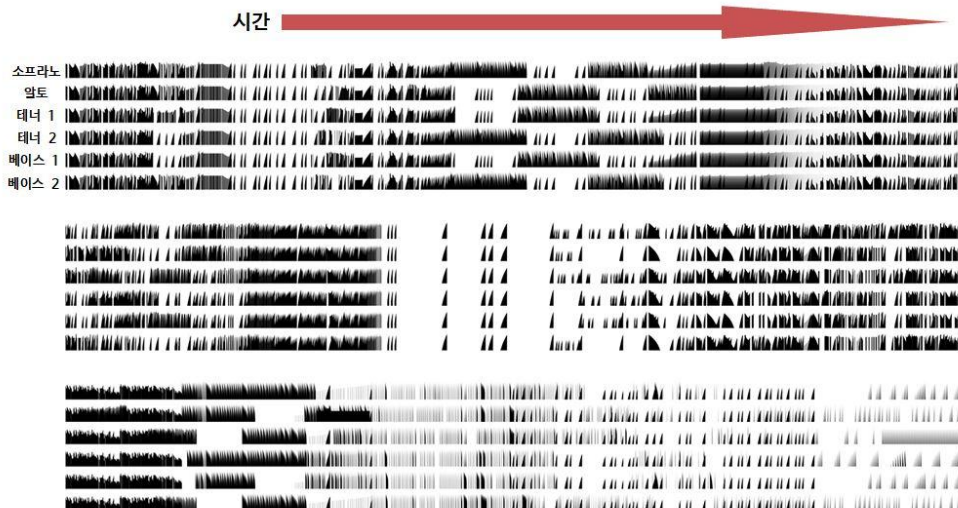
그런가 하면, 팔레스트리나의 《교향 마르첼리 미사》 중 각각 키리에

와 글로리아를 가지고 작업한 《Amproprification #6.1》과 《Amproprification #6.2》에서는 작품을 구성하는 6개의 성악 성부가 각기 다른 볼륨 엔벨로프와 필터로 증폭된다. 한 명의 소프라노와 알토, 그리고 두 명의 테너와 베이스가 마이크 앞에서 헤드폰을 끼고 정확한 박자에 맞춰 노래 부르면, 6개의 소리에 각기 다른 볼륨 엔벨로프와 필터가 적용되어서 다시 스피커로 나오게 된다.



[그림 11] 《Amproprification #6.1: Kyrie, Missa Papae Marcelli, Giovanni Pierluigi da Palestrina》 기술적 세팅

[악보 11]에 제시한 《Amproprification #6.2: Gloria, Missa Papae Marcelli, Giovanni Pierluigi da Palestrina》의 악보를 통해 이 작품이 어떻게 볼륨 엔벨로프와 필터를 적용했는지 알 수 있다. 소프라노, 알토, 테너 1, 테너 2, 베이스 1, 베이스 2는 같은 형태로 증폭되다가 나중에는 각 성부가 번갈아가며 동일한 볼륨 엔벨로프를 대위적으로 주고받는다. 또한 섹션 별로 다른 필터와 볼륨 엔벨로프를 사용하여 음색의 다양성을 꾀했다.



[악보 11] 맥시밀리언 마르콜, 《Amproprification #6.2: Gloria, Missa Papae Marcelli, Giovanni Pierluigi da Palestrina》 그래픽 악보

이처럼 작품의 많은 분량을 통째로 차용하는 작곡가들은 과거의 음악을 ‘사운드’나 혹은 ‘음향적 대상’으로 삼고 음악 전체를 변형하는 모습을 보여준다. 이들은 원작의 음악적 내용을 그대로 인지할 수 있게 하면서, 표면적인 조작을 가한다. 이는 과거의 인용처럼 전통적인 형식을 넘어서거나 풍자하려는 의도보다는, 인용한 작품 자체에 대해 ‘음향적으로 유희’하는 모습을 보여준다고 할 수 있다. 즉 자신의 취향에 따라 원작을 편집하거나 새로운 음향을 덧씌우면서 작품의 감각적 측면을 강조하는 것이다.

3) 작품의 파편적 차용

세 번째 유형은 원작의 음원 중 극히 일부만을 차용한 뒤 여러 가지 조작을 통해 새로운 음악을 만들어내는 것이다. 최근 현대음악에서는 대중적인 소프트웨어를 사용하여 템포 스트레칭(Tempo stretching)과 타임 스트레칭(Time stretching), 루핑(Looping), 초핑(Choping) 등의 디지털 기

법을 통해 원작에서 가져온 파편을 늘이고, 줄이며, 자르고, 붙이는 형태로 작업하는 형태가 급증하고 있다.¹²⁶⁾

이에 해당하는 대표적인 작곡가로 마르코 니코디예비츠(Marko Nikodijevic)¹²⁷⁾를 들 수 있다. 세르비아 출신으로 현재 독일에서 활동하고 있는 니코디예비츠는 음악적 파편을 엮어 작곡하는 것을 즐겨하는 작곡가이다. 이러한 경향은 그가 이미 만들어진 작품을 재료로 삼아 작곡할 때 두드러지게 나타난다. 그는 과거의 작품에서 음악적 편린을 추출하고, 그것들을 다시 새로운 음악적 맥락에 접합시켜, 고전 음악을 새로운 의미를 가진 음악으로 재탄생시킨다.

니코디예비츠가 이 같은 음악적 경향을 갖게 된 것에는 디지털 테크놀로지가 자리 잡고 있다. 카오스 이론, 프랙탈 이론, 알고리즘 작곡, 기악음악과 디지털 사운드의 혼합, 테크노, 디제잉, 기술미학 등에 꾸준히 관심을 가져온 그는 평소에도 디지털 테크놀로지와 음악을 접목하는 시도를 해왔다. 실제로 현재 DJ로 활동하고 있는 그의 음악적 이력은 현대음악에 고스란히 반영되고 있다.

니코디예비츠는 음악의 일부나 전체를 인용하여 작곡하는 경우가 많다. 이미 존재하는 작품 중 하나를 고르고 원작의 파편을 디지털로 조작하는 것이다. 그는 대중음악에서 흔히 사용하는 음악 소프트웨어인 에이블톤 라이브와 아카이(Akai) 샘플러를 사용하여, 원작의 음악적 재료를 압축하거나 연장하고, 파편들을 층층이 쌓아 독특한 음색을 만들어낸다.

이러한 경향을 대표하는 작품으로 2009년에 작곡된 《작은 꽃, 작은 집 / 슬픔의 곤돌라(리스트 이후의 애가)》가 있다. 이 작품은 1999년에 코소보 내전이 일어났을 때 냉동 트럭에서 사체로 발견된 어린 소녀를 애도하

126) Tim Rutherford-Johnson, *Music after fall*, 256.

127) 청소년기를 세르비아에서 보냈고, 대학을 졸업한 이후에는 독일 슈투트가르트로 옮겨 현대음악을 전문적으로 교육받았으며, 24살까지 세르비아에서 살았던 경험이 그의 음악세계에 큰 영향을 미쳤다.

존 팔라스(John Fallas), 마르코 니코디예비츠(Marko Nikodijevic)의 바이오그래피, 6-7, https://www.sikorski.de/5692/en/nikodijevic_marko.html (2018년 2월 7일 접속)

기 위해 작곡된 곡이다. 니코디메비츠는 죽음과 슬픔, 비탄을 표현하기 위해 리스트가 바그너를 추모하기 위해 작곡했던 《슬픔의 곤돌라》를 인용하였다.¹²⁸⁾

이 작품에서 주목할 것은 오케스트라 음악이 디지털 형식으로 재매개되는 특징을 갖고 있다는 것에 있다. 그는 일렉트로닉 음악에서 사용하는 기법을 전통적인 오케스트라 음악에 적용하여 작곡하였다. 이 작품은 디지털 미디어를 사용하지는 않았지만, 소프트웨어로 음악을 다룰 때 나타나는 효과를 오케스트라 음악에 적용하였다. 니코디메비치는 오선지에 음을 그리기 앞서, 녹음된 《슬픔의 곤돌라》를 수차례 들으면서 전자음악을 통해 획득할 수 있는 여러 가지 음향적 효과를 고려하였다.¹²⁹⁾ 즉 이 작품에서 오케스트라 음악은 전자음악에서 사운드가 다양한 방식으로 편집되고 혼합되는 과정과 유사한 단계를 거치게 된다.

이러한 방식으로 니코디메비츠는 프란츠 리스트의 음악을 재매개하여 독특한 음향의 오케스트라 음악을 만들었다. 대표적으로 이 작품에는 원작을 작은 파편으로 쪼갬 후 압축하는 컴프레싱(compressing)과, 늘리는 스트레칭(stretching), 그리고 여러 사운드의 음색을 층층이 쌓아 새로운 음색을 창출하는 레이어링(layering) 등이 사용되었다. 즉 그는 주로 DJ가 사용하는 전자적인 기법을 오케스트라 음악으로 구현하여, 원작의 파편을 사운드의 관점에서 재구성했다.

[악보 12]에서 사각형으로 표시된 부분은 니코디메비츠가 《슬픔의 곤돌라》에서 인용한 부분이다. 그는 작품에서 선율이나 화성을 인용하는 대신, 특징적인 음형 중 일부 파편의 리듬을 변형하거나 반복하는 작업을

128) 《슬픔의 곤돌라》는 리스트가 1883년 베네치아에서 생을 마감한 바그너를 추모하기 위해 작곡한 작품이다. 리스트는 자신의 사위였던 리하르트 바그너의 장례식에서 그의 시체를 운구하던 곤돌라에 영감을 받아 작곡했다. 6/8박자의 뱃놀이 양식으로 작곡된 이 작품에는 안단테의 빠르기에 무조적인 요소가 첨가되었으며, 리스트의 모든 작품 중 가장 우울하고 침울한 정서를 지닌 작품으로 평가받고 있다.

129) Jelena Novak, "Politics of Sadness: Little flower refrigerator lorry, death and symphonic tradition," *New Sound: International Magazine for Music* 38 (2012), 67-68.

했다. 또한 원작의 파편을 여러 성부에 흩어놓거나, 원래의 선율을 인지할 수 없을 정도로 길게 늘리는 방식을 사용하였다.

Franz Liszt

La Lugubre Gondola I



[악보 12] 프란츠 리스트, 《슬픔의 곤돌라》, 마디 1-11

이 작품에서 눈여겨볼 것은 레이어링 기법을 오케스트라로 구현해서 원작의 분위기를 극대화했다는 점이다. 원작에서는 배틀이 음형과 단6도의 음정을 사용해서 시체를 운구하는 곤돌라를 표현했는데, 이처럼 상징적인 음형이 표현하는 죽음의 이미지는 니코디에비츠의 작품에서 레이어링 기법을 통해 새로운 음색이 가미되면서 극대화된다.

니코디에비츠는 여러 개의 악기로 원작의 선율적 파편을 중첩시켜 새로운 음색을 만들어냈다. 니코디에비츠는 현대적 주법인 플라우타토(flautato)¹³⁰⁾와 술 폰티첼로(sul ponticello), 몰토 술 폰티첼로(molto sul ponticello)와 바르톡 피치카토(bartok pizzicato), 팬 플루트 효과(pan flute effect) 등 다양한 음색을 시시각각 겹쳐 사용해서 원작에서 가져온 선율에 독특한 음색을 생성하였다.

130) 플루트처럼 부드러운 음을 내라는 뜻. 현악기에서는 활을 줄 받침 가까이에서 움직이게 하면 이와 같은 효과를 얻을 수 있다.

"While from a proud tower in the town
Death looks gigantically down"
E.A. Poe

cvetić, kućica.../la lugubre gondola

funeral music for orchestra after Franz Liszt

Marko Nikodijevic
(*1980)

senza misura, lontano (♩ = ca.58) misurato e calmo (♩ = ca.46)

2 Flauti grandi

Flauto alto in G

Oboe

Corno inglese

Clarinetto in B

Clarinetto basso in B
subtone (echoton), hold as long as possible on one breath, then morendo
pppp

Fagotto

Contrafagotto

2 Corni in F

2 Trombe in C

2 Tromboni

Tuba

Percussione
*) Cmp. tub.
bachette morbide da vibrafono
Vibr. Motor OFF
bachette morbide
p

Arpa

Pianoforte
pizz. col plectro, sonoro
f
Si sempre

Violini I

Violini II

2 Viole solo
con sord. sul C, molto sul tasto, poco flautato, come flauto di Pan
pp

Violoncelli

Contrabbassi
1. sea-gul gliss.
pp

*) Tubular bells are played throughout the composition with soft vibraphone mallets.

[악보 13] 마르코 니코디예비츠,
《작은 꽃, 작은 집/슬픔의 곤돌라(리스트 이후의 애가)》, 마디 1-4.

가령 마디 1-8을 살펴보도록 하자. 마디 1에서 클라리넷이 길게 서브톤(subtone)으로 스산한 분위기를 형성하는 동안, 두 대의 비올라는 약음기를 부착하고 지판 가까이에서 조용히 연주한다. 비올라 두대는 약간의 시간차를 두고 원작의 뱃놀이 음형에서 가져온 선율적 파편¹³¹⁾을 연주한다. 이 때 비올라의 선율은 20마디 넘게 반복되면서 음울한 분위기를 형성한다.¹³²⁾

또한 마디 12에서는 곡의 시작부터 약음기를 부착하고 잔물결처럼 반음 간격으로 일렁이는 비올라 위에 호른과 비브라폰, 트럼본, 그리고 튜블라벨, 비브라폰, 피아노에서 원작의 음형에서 비롯한 각기 다른 음악적 파편들을 연주한다. 이렇게 원작에서 인용된 음악적 파편은 서로 엇갈리고 겹치면서 음침하고 우울한 음색을 형성한다. 여러 사물들을 붙여 만든 모자이크처럼 원작에서 추출한 짧은 소리조각들이 겹쳐 변화되는 음색을 보여주는 것이다.

한편, 원작의 작은 선율적 파편을 결합해서 작곡하는 방식은 그레놀라 합성(granular synthesis)과도 유사한 모습을 보여준다. 그레놀라 합성은 그레인(Grain)이라 불리는 소리의 작은 단위를 조합하여 소리를 형성해나가는 기법이다. 여기서 그레인은 미세한 사운드 샘플이라 할 수 있다. 마치 컴퓨터의 화면이 매우 많은 픽셀들로 이뤄진 것처럼, 미세하고 작은 그레인을 재배열하고 재가공하며 조합함으로써 밀도 높은 소리를 만드는 것이 특징이다. 이 작품은 원작을 구성하는 작은 음형들을 조합해 흥미로운 사운드를 만들며 원작의 정서를 극대화했다는 점에서 새로운 형태의 차용을 보여준다.¹³³⁾

131) 리스트는 6/8박자로 배 위로 넘실거리는 물결을 상징하는 뱃놀이 음형과 단6도의 음정을 사용해서 시체를 운구하는 곤돌라를 표현하였다.

132) 반음 간격으로 움직이는 비올라 두 대의 선율은 마디 1에만 표시되고, 이후 마디 23까지는 같은 선율이 계속 반복된다는 의미로서 ‘물결모양’으로 기보되었다. 악보에 그려진 물결모양은 이 작품에서 물의 이미지가 중요한 의미를 갖는 것을 보여준다.

133) 니코디에비츠의 작품은 오늘날 오케스트라의 위상과 역할에 대해 의문을 제기한다는 점에서도 의미를 갖는다. 이 작품은 전통적인 오케스트라의 편성을 가지고 있음에도 불구하고, 관습적이지 않은 방식을 과정을 통해 전자음악과 흡사한 사

이처럼 《작은 꽃, 작은 집: 슬픔의 곤돌라》가 전자적인 기법을 오케스트라에 적용시켜 음색적 실험을 감행했다면, 《아리아 콘체르탄테》(Aria Concertante, 2015)는 직접 과거 작품의 디지털 샘플을 사용하였다. 이 작품 역시 인용된 음악적 파편을 다루는 방식에서 디지털 미디어와 아날로그 미디어의 절묘한 상호작용이 나타난다.

니코디에비츠는 ‘발견된 오브제’(found object)¹³⁴⁾ 기법을 토대로 다양한 성격의 음악을 인용하였다. 이 작품에는 세르비아 남쪽 지방의 장례식장에서 부르는 전통 애가(哀歌)와 작곡가가 직접 바깥에서 채집한 음향적 재료, 그리고 모차르트의 《현악5중주 제4번 K.516》 중 제3악장 ‘아다지오(Adagio)’가 샘플로 사용되었다.



[악보 15] 모차르트, 《현악 5중주》 중 ‘아다지오’(Adagio), 마디 1-7

운드를 창출한다. 즉 전통적인 어쿠스틱 미디어를 일렉트로닉 미디어처럼 사용하는 것이다. 특히 그의 작품에는 기존의 오케스트라 작법에서는 다뤄지지 않는 다양한 사운드 텍스처를 구사하여 원작의 분위기를 확장하고 오케스트라의 한계를 극복하려는 모습이 나타난다.

134) “발견된 오브제”는 기성의 물건에 특정한 의미를 부여하여 예술작품으로 만드는 기법을 의미한다. 『세계미술용어사전』, “발견된 오브제.”
<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=894314&cid=42642&categoryId=42642>
 (2018년 5월 7일 접속)

이 작품의 음색을 지배하는 것은 모차르트 현악 5중주 제4번의 Adagio 부분이다. 작품에서 인용된 현악5중주 제3악장은 모차르트의 모든 실내악 작품을 통틀어 가장 깊은 고뇌가 드러나는 악장으로, 슬픔과 비극의 정서를 짙게 내포하고 있다. 니코디예비츠는 모차르트의 레코딩 중 일부 선율적 파편을 길게 스트레칭 한 후 작품 전체에 걸쳐 루프 시켜서 우울하고 음울한 분위기를 곡 전체에 걸쳐 형성했다. 즉 모차르트의 현악 4중주의 파편을 늘려 작품 전체에서 작품 전체의 배경 역할을 하게 만든 것이다. 작품 전체에 깔린 음악은 마치 현세의 시공간을 초월하듯이 몽환적인 분위기를 형성한다.

in memoriam Goran Kapetanović
nestajanje / raum mit klagelied
 Aria concertante für Klarinette, Kammerorchester und Electronica
 (2015) Marko Nikodijević
(*1980)

mesto, parlando, rubato ♩ = 54

[악보 16] 마르코 니코디예비츠, 《아리아 콘체르탄테》, 마디 1-6

작품의 작은 파편을 지속적으로 변형시키는 방식은 오케스트라 음악을 진행하는 방식에서도 잘 드러난다. 그는 작품의 음원을 트랜스크립션해서 처음부터 작품을 이끌어가는 선율로 사용하였다. 작품의 처음 등장하는 클라리넷 선율은 세르비아의 장례식에서 쓰이는 노래를 녹음한 음원을 트

랜스크립션한 뒤, 그 중 일부를 차용한 것이다. 이 선율은 작품 전체에 걸쳐 지속적으로 반복된다.

A ~ 15"
**senza misura
 ma l'istesso tempo**
 Repeat ad lib., change order
 of models 1-3 randomly
 breath-tone, instable

95

Fl. a. **1** **2** **3**
 pp

Fig. I **2 Tral.**
 p

Fig. II **2 Tral.**
 p

Cr. I **2 Tral.**
 p

Cr. II **2 Tral.**
 p

Cl. solo teeth on reed
 pp

A ~ 15"
 Repeat ad lib., change order
 of models 1-2 randomly
 sul IV, molto sul tasto, flaut.

con

1. **2**

Repeat ad lib., change order
 of models 1-2 randomly
 sul IV, molto sul tasto, flaut.
 con

Vle 2. **3** **4**

1. **2**

sul pont.
 each note 5-7", celli play independently from one another, overlapping chords
 mf

Vc. 2. **3**

sul pont.
 each note 5-7", celli play independently from one another, overlapping chords
 mf

flaut. free bowing
 sul pont.
 pp

Ch. 1. **2**

flaut. free bowing
 sul pont.
 pp

elec.

**모차르트의 《현악 5중주》 중 ‘아다지오’(Adagio)의
 샘플을 루프 처리 (악보에는 기보되지 않음)**

[악보 17] 마르코 니코디에비츠, 《아리아 콘체르탄테》, 마디 1-6

가령 클라리넷이 솔로로 연주하는 선율은 초반에는 A-C-B-B \flat 의 네 음을 주축으로 전개된다. 세르비아의 애가에서 따온 이 작은 선율적 파편은 큰 변화 없이 주로 다양한 꾸밈음이 추가되면서 반복되는 양상을 보인다. 후반부 역시 전반부보다 한 옥타브 높은 음역에서 진행되지만, 여전히 전반부에서 주축이 되었던 선율을 중심으로 진행된다. 즉 중심이 되는 선율은 변하지 않으나, 대신 현란한 꾸밈음을 통해 곡의 정서가 고조되는 것이다.

마지막 부분에서는 장례식에서 사용되는 세르비아의 실제 노래의 음원이 등장한다. 장례식에 사용되는 여성의 구슬픈 애가는 메아리치듯이 계속 반복하여 등장한다. 처음부터 클라리넷과 실내 오케스트라 음악이 샘플링 음원을 모방하기 때문에, 오케스트라 음악과 샘플링된 음악은 이질감 없이 융화된다. 즉 이 작품 역시 《작은 꽃, 작은 집/슬픔의 곤돌라(리스트 이후의 애가)》와 마찬가지로 샘플링 기법이 오케스트라 음악에도 사용됨으로써 이전과 다른 방식의 차용을 보여주고 있다.

이처럼 21세기에 과거의 작품을 다루는 방식은 예전보다 훨씬 다채로운 형태로 나타나고 있다. 앞서 살펴봤듯이, 과거의 작품은 인간이 지각하기 어려운 부분을 확대하고, 다양한 길이로 사용된다. 오늘날 이미지가 디지털화된 픽셀을 토대로 변형되듯이, 많은 작곡가들은 작품의 사운드를 보다 과감하게 다룬다. 즉 디지털 컨버전스 음악에서 과거의 작품은 마치 디지털 정보가 광범위하게 변형되듯이 흥미로운 형태로 재해석된다고 할 수 있다.

4) 대표작: 가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》(2011)-박물관을 뚫쳐나온 베토벤¹³⁵⁾

가브리엘 프로코피예프(Gabriel Prokofiev, 1976-)의 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》(Beethoven 9 Symphonic Remix)는 교향곡의 최고봉으로 손꼽히는 베토벤의 《교향곡 제9번》에, 오늘날 디지털 문화를 대표하는 음악기법인 리믹스를 다차원적으로 적용한 작품이다. 이 작품은 베토벤의 교향곡에 리믹스의 형식을 덧씌워 옛 음악에 현대적인 감각을 불어넣었다.¹³⁶⁾

작품을 보다 잘 이해하기 위해 가브리엘 프로코피예프의 음악적 배경에 대해 살펴볼 필요가 있다. 프로코피예프는 예술음악에 뿌리를 두고 있지만, 예술음악 바깥에서도 다채로운 음악적 이력을 갖고 있는 인물이다. 20세기 현대음악의 거장 세르게이 프로코피예프(Sergej Prokofiev)의 손자인 그는 현재 런던에서 작곡가, 음반 프로듀서, DJ 등으로 활발한 활동을 하고 있다.

그는 조부의 영향으로 어릴 적부터 현대음악을 작곡했으나 실질적인 음악적 지향점은 미디어 기반의 음악문화와 깊은 연관을 갖는다. 작곡을 공

135) 가브리엘 프로코피예프 외에 베토벤의 교향곡을 전자매체로 재편집한 작품으로 스칸디나비아 출신의 사운드 아티스트 레이프 잉게(Lief Inge)의 《9 Beet Stretch》(2002)를 들 수 있다. 레이프 잉게는 이 작품에서 베토벤의 합창 교향곡 전체를 24시간으로 늘렸다. 그는 전자음악 소프트웨어를 통해 베토벤의 합창 교향곡을 이 시대의 감성으로 재해석했다는 점에서 프로코피예프와 공통점을 갖는다. 또한 작품 전체를 별도의 왜곡 없이 그대로 늘리고 확장한 형태는 본고의 III-2-4)에서 대표작으로 언급한 니콜 리제의 《히치콕 에튀드》와 이 작품에 핵심적 영감을 제공한 마이클 고든의 《24시간 사이코》와도 유사한 특징을 갖고 있다. 이 작품은 뉴욕의 디아파손 갤러리(Diapason Gallery)에서 발표된 이래, 빈, 토론토, 프랑크푸르트 등 주요 갤러리 등에서 지금까지도 활발히 재연되고 있다. 특히 이 작품은 2018년 10월 25일부터 26일까지 서울대학교 음악대학 로비에서 24시간에 걸쳐 발표되었다. 작품에 대한 자세한 정보는 그의 홈페이지를 참조하시오. <http://www.xn--lyf-yla.com/> (2018년 10월 26일 접속)

136) 이 곡은 2011년 프랑스의 페이 드 라 루아르 국립 오케스트라(Orchestre national des Pays de la Loire)의 지휘자인 존 악셀러드(John Axelrod)의 위촉을 받아 작곡된 후 지금까지도 유럽 등지에서 꾸준히 연주되고 있다. 또한 발표된 이후 관객의 뜨거운 호응에 힘입어 BBC 오케스트라의 연주로 녹음되었다.

부하면서 현대음악이 타 음악장르에 배타적이라는 사실에 문제의식을 가져왔던 프로코피예프는 힙합과 그라임, 일렉트로닉 댄스 음악을 종횡무진 하며 음악적인 경력을 쌓게 된다.

실제로 그의 작품은 오케스트라, 협주곡, 실내악을 비롯하여, 전자음악, 영화음악 등 여러 장르에 두루 걸쳐 있으며, 그의 주요한 음악적 활동에서도 여실히 드러나고 있다. 그는 2004년에 레코드 레이블인 “논클래시컬”(Nonclassical)을 설립하여, 전통적인 콘서트홀의 경직성으로부터 탈피한 다양한 음악 프로젝트를 기획하고, 시대에 부합하는 현대음악을 선보이고자 시도하였다. 클래식을 “클래식하지 않은” 방식으로 보여주겠다는 역설적 의도를 표현한 레이블 이름처럼, 그는 기존 클래식 음악에 의문을 제기하며, 젊고 신선한 현대음악을 만들고자 한다.

“저는 힙합이나 일렉트로닉 음악이 현재 도시의 민속음악이라고 봅니다. 예전부터 클래식 작곡가들이 주변의 민속음악에 영향을 받아 작품을 썼듯이 저도 그와 동일한 시도를 하고 있습니다. 하지만 20세기 유럽의 클래식 음악은 주로 아카데미하고 지적인 측면에 집중해왔죠. 저는 이런 현상을 경험하면서 클래식 음악이 청중이나 바깥 세계와 접촉하지 못하고 있다고 생각했어요. 현재 도시 문화의 영향을 고려하여 작곡할 때 음악을 우리가 사는 세계와 연결시킬 수 있다고 봅니다.”¹³⁷⁾

프로코피예프가 생각하는 지금 시대의 음악은 디지털 미디어를 매개로 하는 음악이다. 그는 댄스나 일렉트로닉, 힙합음악을 비롯하여 현대의 보편적인 창작방식으로 부상한 리믹스를 거침없이 현대음악에 접목한다. 구체적으로 그는 디지털 미디어가 형성하는 현재의 음악문화를 음악에 반영함으로써 현대인이 살고 있는 세계와 관계 맺고자 한다. 이러한 시도가 관객과 음악계에 큰 호응을 일으키면서 프로코피예프는 영국에서 클래식 음악에 새롭게 접근하는 선두주자로 부상하였다.

137) 가브리엘 프로코피예프 인터뷰, “In the Spotlight: Gabriel Prokofiev, Composer”, <http://www.aliasmusic.org/spotlight-gabriel-prokofiev-composer/> (2018년 8월 3일 접속)

《베토벤 9번의 교향적 리믹스》 역시 전자적인 기법을 과거의 음악에 적용하여 신선한 감각으로 재해석하였다. [표 8]에서 볼 수 있듯이, 이 작품은 샘플러가 사용되었다는 것을 제외하고 기존의 오케스트라와 차이점을 느끼기 어려울 정도로 편성이나 악보 상으로 전통적인 외형을 띠고 있다.¹³⁸⁾ 하지만 이 작품은 원작의 음원에서 일부를 떼어내고 뒤섞어 재배치하는 리믹스의 핵심적 기법이 오케스트라 음악과 샘플러 음악에 모두 적용되었다.

I	목관악기	3대의 플루트, 3대의 오보에, 2대의 B♭ 클라리넷, 2대의 바순
II	관악기군	4대의 F조 호른, 2대의 B♭ 트럼펫, 2대의 트럼본, 베이스 트럼본
III	타악기 I	팀파니
IV	타악기 II	타악기(4명의 주자): 드럼세트, 우드블록, 튜블라 벨, 서스펜디드 심벌, 클래쉬 심벌, 탐탐, 트라이앵글, 탬버린, 채찍, 핑거심벌, 해머, 천동판, 봉고, 스네어드럼, 베이스드럼, 박수소리, 샘플러
V	현악기	바이올린, 비올라, 첼로, 콘트라베이스
VI	샘플러	다양한 소리 삽입

[표 8] 가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》

리믹스가 이 작품을 관통하는 중요한 특징이 된다는 사실은 우선 그가 베토벤의 《교향곡 제9번》을 선택했다는 점에서 잘 나타난다. 《교향곡 제9번》은 고전시대의 교향곡을 대표하는 작품이지만 당시 존재하던 여러 음악적 형식을 재조합하여 만들었다는 점에서 리믹스 기법과 유사한 특징을 가지고 있다.¹³⁹⁾

138) 원작에서 타악기에 팀파니, 베이스드럼, 트라이앵글, 그리고 심벌즈가 사용되었다면, 이 작품에서는 원작의 4배가 넘는 총 18개의 타악기가 사용되었다.

139) 베토벤 교향곡 9번 4악장의 각 섹션은 저마다 다른 형식들을 화려하게 선보이고 있으며, 심지어 마지막에 등장하는 합창 피날레 역시 레치타티보와 아리아적인

오케스트라를 고전적인 형식인 테마와 변주가 아닌, 리믹스로 만든다는 생각이 내게 큰 매력으로 다가왔다. 사실상 ‘리믹스’는 매우 현대적인 개념으로, 나이트클럽과 댄스 음악에서 비롯한 것이다. 하지만 나는 리믹스가 어떻게 원재료를 다루느냐에 따라 흥미로운 음악적 결과물을 보여줄 수 있을 거라 생각하였다. 리믹스는 주제나 선율을 변형하는 ‘테마와 변주곡 형식’과 달리, 원작의 어떤 요소도 변형시킬 수 있다.¹⁴⁰⁾

프로코피예프는 장장 80분에 육박하는 《교향곡 제9번》 중에서도 대중에게 널리 알려진 ‘환희의 송가’(Ode to Joy)를 포함하며, 주제와 변주(Theme and Variations) 형식으로 된 4악장¹⁴¹⁾을 대상으로 작업하였다. 그러면 이 작품은 베토벤의 작품에 리믹스를 어떻게 접목했을까? 이에 대해 ‘작품의 형식 및 전개방식’과 ‘원곡의 차용방식’, 그리고 ‘샘플의 사용방식’을 중심으로 고찰하고자 한다.

먼저 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》는 원작의 형식과 흐름을 고려하여 구성되었다. 이 작품은 총 일곱 개의 악장으로 구성되어 있는데, 각 악장의 주요 모티브는 베토벤 교향곡 9번 4악장을 구성하는 9개의 섹션에서 가져온 것이다. 성악과 합창부분을 조화시키기 위해 복합적 혼합형식으로 구성된 원작은 정돈되고 구조적인 형식 대신, 각 부분이 내용적인 추진력에 따라 등장하게 된다.¹⁴²⁾

다음의 표는 원작의 형식적 구조가 어떻게 프로코피예프의 작품에 반영되었는지를 보여준다. 각 악장은 원곡의 박자와 리듬, 텍스처를 비롯하여

독창, 합창, 대비되는 기악부분을 가진 개별적인 작은 구성단위들을 갖고 있다는 점에서 그러하다.

140) 가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》 프로그램 노트.

141) 프로코피예프는 《베토벤 교향곡 제9번》에서 주제와 변주(Theme and Variations) 형식이 리믹스 형식과 유사하다고 보았다.

142) “악식론에서 보면 제4악장은 하나의 혼합형식이다. 환희의 주제를 중심으로 한 화려한 다양성이 표현기법적으로 조화되어 있다 따라서 교향곡에서 이러한 끝악장은 정돈된 기존의 어떤 악식적 형식미를 느끼게 하기 보다는 여러 부분이 내용적 추진력에 의해 차례로 나타난다는 인상을 준다.”, 주대창, “논문/번역: 가사가 있는 교향곡-베토벤의 제9번 교향곡-,” 『음악과 민족』 14 (1997), 162-163.

악상까지 차용하여 원곡의 분위기와 정서를 고스란히 이어받고 있다. 가령 1악장에서 3악장까지는 원작에서 프레스토로 시작했다가(섹션 I), 알레그로 아사이를 거쳐(섹션 II), 다시 프레스토(섹션 III)로 진행되는 흐름을 그대로 나타나고 있으며, 타 악장 역시 대체로 원작의 분위기를 흡사하게 답습하고 있다.

섹션	악상	마디	악상
I	프레스토(Presto)	1-91	격정적인 도입부 세 악장들의 주제 개괄
II	알레그로 아사이(Allegro Assai)	92-207	기악부분의 합창부분 제시 (관현악 제시부)
III	프레스토(Presto)	208-237	격정적인 도입부
IV	알레그로 아사이(Allegro Assai)	238-330	베이스 레치타티보 “오 친구여 이런 음들이 아니다”
V	알레그로 아사이(Allegro Assai) 비바체(vivace) 알라 마르시아(Alla Marcia)	331-594	터키 행진곡, 환희의 합창 테마
VI	안단테 마에스토소 (Andante Maestoso)	595-655	관현악과 합창에 따른 새로운 테마 “포옹하라 만민들이여”
VII	알레그로 에네르지코 (Allegro Energico)	656-762	두 개의 테마에 따른 이중 푸가
VIII	알레그로 마 논 트로포 (Allegro ma non tanto)	763-844	합창으로 된 코다
IX	프레스티시모 (Prestissimo)	845-940	환희의 테마

[표 9] 베토벤, 《교향곡 제9번》 4악장의 형식구조

악장	악상 및 표제	마디	빠르기	박자
I	프레스토 (Presto)	1-241	♩ = 74/ ♪ = 222	3/4
II	마에스토소 아사이: 알레그로 아사이 (Maestoso assai: Allegro Assai)	242-424	♩ = 63/ ♪ = 126	4/4
III	프레스토 II: 친구여 우리는 새로운 바벨을 가졌는가? (Presto: Freunde, haben wir ein neues Babel?)	425-556	♩ = 74/ ♪ = 222	3/4
IV	알레그로 아사이: 환희여, 아름다운 신들의 찬란함이며 (Allegro Assai-Freude, schöner GötterFUNKen)	557-708	♩ = 176/ ♪ = 88	2/2
V	안단테 마에스토소 아 메조 템포: 별들의 저편에 (Andante Maestoso a mezzo tempo: Über Stern(beyond stars))	709-737	♩ = 35 (♩ = 70)	3/2
VI	알라 마르시아 (Alla Marcia)	738-889	♩ = 76 (♩ = 228)	6/8
VII	몰토 비바체 마 트렌퀼로: 송가 피날레 (Molto vivace ma tranquillo: Ode finale)	890-1141	♩ = 147/ ♩ = 74	6/8

[표 10] 가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》 형식

각 악장이 원작이 지닌 섹션의 흐름을 차용했다는 것은 음악적인 전개 방식에서도 포착할 수 있다. 원작에서 한 섹션이 마무리되고 다음 섹션으로 이어지는 부분이 이 작품에서는 한 악장에서 다음 악장으로 전환되는 방식으로 나타난다. 그렇기 때문에 각 악장은 완결되지 않은 채 계속 이어지는 느낌을 주며 악장간의 경계도 모호한 특징을 갖는다. 이를테면 2악장 종결부에 등장하는 16분음표의 반복적 사용은 3악장에 팀파니로 시

작하는 역동적인 도입부로 이어진다. 또한 일반적인 종결부답지 않게, 뒷부분과의 연속성을 위해 마무리하는 느낌 없이 정적인 휴지부로 끝나는 경우도 종종 발견된다.

또한 하나의 요소가 유기적으로 발전하기보다 다양한 요소가 종합적으로 병치된 형태로 되어있는 원작의 특성은 악장 내의 구성방식에서도 나타난다. 악장 안에서도 각 섹션은 유기적인 관계로 움직이기보다, [표 11-17]의 형식구조에서 보는 것처럼 서로 다른 부분이 병치되어 있다. 즉 처음 제시된 모티브가 논리적으로 발전하기보다는 같은 부분이 계속 반복되거나, 독립적인 악구들이 연달아 제시되며 예기치 못한 음악적 요소가 불쑥 튀어나오기도 한다. 따라서 각 악장을 구성하는 작은 부분은 더 큰 부분의 하위요소로 편입되지 않고, 각자의 개별성을 보존하게 된다.

섹션	마디
A	1-55
A'	56-120
B	121-135
C	136-241

[표 11] 가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》,
1악장의 형식구조

섹션	마디
Introduction	242-273
A	274-374
B	375-413
C	413-424

[표 12] 가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》,
2악장의 형식구조

섹션		마디
A		425-443
B	a	447-507
	b	508-534
	c	535-556

[표 13] 가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》,
3악장의 형식구조

섹션		마디
A		557-602
B		603-622
C		623-648
A'		649-673
D	a	674-698
	b	699-798

[표 14] 가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》,
4악장의 형식구조

섹션		마디
A	a	709-727
	b	728-737

[표 15] 가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》,
5악장의 형식구조

섹션		마디
A	a	738-761
	b	762-771
	a'	772-787

	b'	788-801
	a''	801-817
	c	818-861
	d	862-877
	e	878-889

[표 16] 가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》,
6악장의 형식구조

섹션		마디
A	a	890-947
	b	948-960
	c	961-1019
	d	1020-1091
	e	1092-1141

[표 17] 가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》,
7악장의 형식구조

다음으로 원곡에서 인용한 음악적 요소를 다루는 방식은 이 작품의 가장 핵심적인 독창성을 보여준다. 앞서서도 언급했듯이 가장 주목할 것은 이 작품이 일렉트로닉 댄스음악이나 힙합처럼 대중음악에서 사용되는 리믹스를 사용해서 원작을 재구성했다는 점이다. 그간 예술음악에서 과거의 작품 중 비중 있는 ‘선율’ 혹은 ‘화성’을 토대로 작품을 새롭게 재구성한 것과 달리, 프로코피예프는 원작의 그 어떤 요소도 자유롭게 변형할 수 있다는 리믹스의 특징을 살려 주제 외에 다양한 선율을 자유롭게 차용하였다. [표 18]에 제시한 것처럼, 이 작품은 연결구부터 피날레의 합창 부분까지 다양한 부분을 활용하였다.

	베토벤 《교향곡 9번》 4악장 인용한 부분	베토벤 9 심포닉 리믹스에 반영된 부분
I	mm.1-7	mm.1-8
	mm.8-14	mm.19-24
	mm.30-34	mm.71-86
	mm.48-55	mm.121-124
	mm.56-61	mm.136-141
	mm.91	mm.240-241
II	mm.92-95	mm.394-397
	mm.187-191	mm.406-413
	mm.209-213	mm.413-421
	mm.204-206	mm.418-451
III	mm.1-7	mm.425-432
IV	mm.258-261	mm.616-622
	mm.263-264	mm.623-624
V	mm.595-599	mm.709-716
VI	mm.331	mm.738
	mm.343-344	mm.750
	mm.394	mm.769
	mm.509-516	mm.878-889
VII	mm.545-546	mm.893-894

[표 18] 가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》,
인용한 부분

프로코피예프는 예술음악의 주요한 작곡기법인 전위, 역행, 캐논, 이조 같은 기법을 고전적인 리믹스 테크닉으로 간주해 사용하였고, 루핑(looping)이나 스트레칭(stretching), 리버싱(reversing)처럼 디지털 소프트웨어

웨어로 행하는 리믹스 기법을 오케스트라 음악과 샘플러 음악에 둘 다 적용하였다.

고전적인 기법	리믹스 기법
전위, 역행, 캐논, 이조, 축소, 확장	루핑, 스트레칭, 리버싱 등

[표 19] 가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》,
작품에 활용된 고전적인 기법과 리믹스 기법

그럼 구체적으로 이 작품에 리믹스가 어떻게 활용되었는지 알아보도록 하자. 오케스트라 파트에서 가장 먼저 지적할 특성으로 작은 음악적 파편이 병치되고 재조합되는 방식을 들 수 있다. 일반적인 교향곡에서 선율을 유기적으로 전개하는 것과 달리, 이 곡에서는 오케스트라 악기로 인용한 선율의 작은 단위를 반복해서 원작을 색다른 느낌으로 재구성했다.

가령 1악장의 도입부에는 여덟 마디로 된 교향곡 9번 4악장의 주제가 인용되었는데, 주제가 전개되는 방식은 원작과 판이하게 다르다. 인용된 악구들은 1-2마디의 짧은 단위로 쪼개진 뒤, 지속적으로 반복된다.

이러한 양상은 마디 19에서도 나타난다. 마디 19에 인용된 6마디의 선율은 본래 원작에서 연결구의 부수적인 역할을 하는 부분으로, 약 30마디에 걸쳐 반복된다. 이 선율은 첼로와 콘트라베이스에서 제시된 후 작은 단위로 분해된 후 다른 악기 파트에서도 반복된다. 분해된 선율은 약간의 시간차를 두고 반복되거나 다른 파트에서 동시에 제시된다.

17 A

FL I
FL II
Ob. I
Ob. II
CL I To B.C.
B. CL
Bsn. I
Bsn. II
Cbn.
Hn. I&II
Hn. III&IV
Tpt.
Tbn.
B. Tbn.
Timp.
Ptti
Whip
Sn.
B.D.
Vin. I
Vin. II
Vla.
Vc.
Cb.

인용된 선율의 파편

인용된 선율의 파편

인용된 《교향곡 제9번》
4악장의 선율

인용된 선율의 파편

[악보 18] 가브리엘 프로코피예프, 《베토펜 9번의 교향적 리믹스》,
1악장, 마디 17-26, 분해된 원작의 선율

이처럼 인용된 선율의 파편이 유기적으로 발전되지 않고 끈질기게 반복되는 형태는 일렉트릭 기타의 리프(Riff) 같은 음악적 형태를 연상하게 한다. 리프는 락음악의 기본적인 주법이자 대중음악의 주요어법으로 저음현에서 선율이나 코드를 주기적으로 반복하여 작품 전체를 뒷받침하는 반주로 사용하는 특징을 갖는다. 즉 이 작품은 리프처럼 선율의 파편을 반복하여 오케스트라 편성을 사용하면서도 대중에게 익숙한 음악적 감성을 불어넣었다.

그런가하면 인용된 선율적 파편이 복합적으로 중첩되면서 리듬적인 추동력을 갖게 되는 것 또한 오케스트라 파트의 중요한 특징으로 지적될 수 있다. 가령 마디 136의 첼로파트에서 인용된 선율이 제시되는 동안 제시된 선율의 파편은 클라리넷과 바순, 트럼본에서 반복되며, 이후 유사한 음형이 다른 현악기와 관악기군 전체로 번져나가면서 독특한 리듬이 생겨난다. 즉 두텁게 쌓인 선율적 파편이 전 성부에서 오스티나토처럼 반복되며 음향적 배경을 형성하는 동안, 베토벤 교향곡 9번에 사용된 여러 선율의 파편이 차례로 등장하는 것이다. 같은 악장의 선율을 인용했지만, 각 선율은 불규칙한 순서와 파편적인 형태로 인용되면서 새로운 정취를 가진 곡으로 재구성된다.

이처럼 작은 선율적 파편이 다른 성부들로 빠르게 축적되면서 반복되는 패턴은 대중음악에서 흔하게 나타나는 것이다. 이를테면 일렉트로닉 댄스 뮤직(EDM)을 비롯한 대중음악에서는 음을 점진적으로 쌓아 올리며 긴장감을 형성하다가 절정에 달하여 청자의 흥을 이끌어내는 빌드업(build up) 형식이 자주 사용되는데, 같은 패턴의 전개방식이 이 작품에서도 빈번하게 나타난다. 앞에서 언급했듯이, 19마디에서 인용된 선율이 중첩되면서 나타나는 리듬적 추진력은 작품의 마지막까지도 이어지게 된다. 후반부에서는 모든 성부에서 유사한 패턴의 리듬이 씨실과 날실처럼 교차되며 긴장감이 배가되다가 동시에 같은 음이 동시에 폭발적으로 울리며 급작스럽게 마무리된다.

229

FL I

FL II

Ob. I

Ob. II

CL I

CL II

Bsn. I

Bsn. II

Cbsn.

Hn. I&II

Hn. III&IV

Tpt.

Tbn.

B. Tbn.

Timp.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vc.

Cb.

[악보 19] 가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》,
1악장, 마디 229-235, 인용된 선율적 파편의 축적과 반복

236

Fl. I
Fl. II
Ob. I
Ob. II
Cl. I
Cl. II
Bsn. I
Bsn. II
Cbn.
Hn. I&II
Hn. III&IV
Tpt.
Tbn.
B. Tbn.
Timp.
Vln. I
Vln. II
Vla.
Vc.
Cb.

[악보 20] 가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》,
1악장, 마디 236-241, 1악장의 급작스러운 마무리

또한 이 작품은 인용한 선율에 다양한 문화적 양식을 적용하였다. 즉 베토벤의 선율에 다양한 문화적 양식들을 적용되어 새로운 작품으로 재탄생한 것이다.

리믹스로 얻고자 했던 목적 중 하나는 원 재료를 완전히 새로운 양식으로 재탄생시키는 것이었다. 지금 현대에 많이 쓰이는 양식과 동시에, 오래된 양식들을 함께 사용하는 것이 매우 흥미로울 것이라 생각했다. 이 작품에는 모더니즘, 미니멀리즘, 힙합, 그라임, 북아프리카, 신교전주의, 펑크, 수피 지크리(Sufi Zhikri), 바로크, 하우스, 일렉트로어쿠스틱 등등 수많은 양식들이 살아숨쉬고 있다. 각 양식은 베토벤의 작품에 새로운 문화적, 사회적 맥락을 가지고 온다.¹⁴³⁾

이에 해당하는 대표적인 예로 6악장을 들 수 있다. 프로코피예프는 6악장에 원작에서 짧은 길이로 삽입된 터키양식의 음악¹⁴⁴⁾을 차용하여 원작의 이국적인 정취를 극대화하였다. 그는 원곡의 4악장의 합창부분에서 사용된 활달한 터키음악 중 단 한 마디만 사용해서 아예 이 부분을 독립적인 악장으로 확장시켰다. 그는 구체적으로 D, E \flat , F 세 개의 음만을 사용해서 변형하고, 그렇게 만들어진 아주 짧은 프레이즈를 지속적으로 반복하는 가운데 리듬적 추진력을 생성해냈다.

특히 원작에서는 타악기로 베이스드럼, 트라이앵글, 심벌즈만 사용했다면, 프로코피예프 작품에서는 원작에서 사용된 베이스드럼과 트라이앵글

143) 가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》 프로그램 노트.

144) 베토벤 교향곡 9번 4악장에 사용된 터키양식의 음악은 빠른 행진곡풍(Allegro assai Vivace alla Marcia)의 악상을 가진 터키행진곡의 형태로 되어있다. 이 부분의 음악은 (1) 행진곡에 어울리는 활달한 앞부분과 (2) 기악적인 중간 부분, (3) 6/8박자로 바뀌어 울리는 환희의 주제 선율로 전개된다. 베토벤 당대에 터키음악은 하이든과 모차르트를 비롯하여 베토벤에게도 큰 영감을 주었다. 타악기를 주로 사용하면서 역동적인 리듬을 만들어내는 터키음악은 리듬과 악기, 형식마저 기존의 유럽과 다른 특성을 갖고 있었다. 다른 형식을 갖고 있는 터키음악에 매료된 베토벤은 1811년 극음악 《아테네의 폐허》에서 터키행진곡을 작곡했고, 훗날 교향곡 9번의 합창부분의 기악부분에도 사용하였다.

외에도 드럼세트, 탬버린, 채찍(Whip), 봉고, 클랩스(Claps)를 추가하여 타악기적인 특성이 전면에 나타났다. 이같이 타악기의 효과적인 사용을 통해 이국적인 색채가 최대로 발현된 모습이 등장한다.

인용된
터키선율의
파편적 사용

타악기의 사용을 통해
이국적 색채 창출

[악보 21] 가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》,
6악장, 마디 754-759

이제 마지막으로 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》에서 샘플이 사용된 방식을 살펴보자. 이 작품에서 리믹스 어법은 샘플러가 내는 사운드를 통해 가장 두드러진다. 인성을 샘플로 대체하여 라이브 음악을 뒷받침하는 효과로 사용하는 방식은 대중음악에서 보편적으로 사용했던 기법이다. 평소 DJ로 활동하며 샘플링으로 대표되는 대중음악의 전자적 어법에 친숙했던 프로코피예프는 작품 전체에 걸쳐 원작에 사용된 성악 부분을 전자음악적으로 처리하여 새로운 음색과 감성을 만들어냈다.

주목할 것은 성악에서 가져온 샘플을 대중음악에서 일반적으로 사용되는 방식보다 정교하고 복합적으로 사용했다는 것이다. 그는 작품의 초연을 맡은 ‘페이 드 라 루와 국립 오케스트라’에 소속된 합창단의 연주로 환희의 송가를 다시 녹음하는 시간을 가졌다. 합창단은 환희의 송가를 다양한 언어와 템포로 부르고, 혹은 특정한 단어를 속삭이거나 외치면서 여러 다른 방식으로 원곡을 변형하였다. 레코딩 된 음악은 전자적인 처리를 거쳐 샘플러를 통해 연주되었다.



[그림 12] 가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》,
 (좌) 초연장면 중 샘플러를 조작하는 가브리엘 프로코피예프,
 (우) 연주에 사용된 샘플러와 노트북, 일렉트로닉 실로폰

이렇게 합창단의 연주로 녹음된 음악은 3악장부터 마지막 악장까지 샘플러를 통해 연주되면서, 독특한 음색과 의미를 생성해낸다. 가령 처음으로 녹음된 샘플이 등장하는 3악장에서는 샘플러로 인간의 목소리로 연주할 수 없는 음악을 만든다. 샘플러가 나오는 부분은 본래 원작에서 “오 친구여 이런 소리가 아니다! 우리 좀 더 즐겁고 환희에 가득 찬 노래를 부르지 않겠는가!(O Freunde, nicht diese Töne! sondern laßt uns angenehmere anstimmen, und freudenvollere!)”라는 가사로 바리톤 솔로의 레치타티보가 등장하는 곳이다. 프로코피예프는 원작의 독창을 수십 명이 일제히 같은 음을 부르는 합창 사운드로 대체해버렸다.

508

Fl. I
Ob. I
Ob. II
Cl. I
B. Cl.
Bsn. I

key clicks ad lib
key clicks ad lib
key clicks ad lib
key clicks
key clicks ad lib
key clicks ad lib

pp cresc. poco a poco
pp cresc. poco a poco
pp cresc. poco a poco
pp cresc. poco a poco
pp cresc. poco a poco
pp cresc. poco a poco

Sample

cresc. poco a poco

긴 호흡으로 지속되는 인성 샘플

Vln. I
Vln. II
Vla.
Vc.
Cb.

‘fire’ effect (press bow hard against bridge and slowly twist for crackling fire-like sound).
‘fire’ effect (press bow hard against bridge and slowly twist for crackling fire-like sound).
‘fire’ effect (press bow hard against bridge and slowly twist for crackling fire-like sound).
‘fire’ effect (press bow hard against bridge and slowly twist for crackling fire-like sound).
‘fire’ effect (press bow hard against bridge and slowly twist for crackling fire-like sound).

pp cresc. poco a poco
pp cresc. poco a poco
pp cresc. poco a poco
pp cresc. poco a poco
pp cresc. poco a poco

col legno on dead strings ad lib
col legno on dead strings ad lib
col legno on dead strings ad lib
col legno on dead strings ad lib
col legno on dead strings ad lib

pp cresc. poco a poco
pp cresc. poco a poco
pp cresc. poco a poco
pp cresc. poco a poco
pp cresc. poco a poco

[악보 22] 가브리엘 프로코피예프, 《베토펴 9번의 교향적 리믹스》, 3악장, 마디 508-518

인성을 담은 사운드는 약 100마디에 걸쳐 긴 호흡으로 지속된다. 샘플 사운드가 단일한 음으로 지속되는 가운데, 그 위로 소용돌이치는 듯한 사운드가 겹쳐지면서 긴장감은 배가된다. 샘플러가 연주되는 동안 목관악기와 현악기에서는 키 클릭과 콜레뇨처럼 타악기적인 주법을 불규칙하게 사용하며 샘플러의 음색을 강화한다. “이런 소리가 아니다!”라고 말했던 원작의 가사에 답하듯, 3악장에서는 목소리의 전자적인 처리를 통해 생경하면서도 흥미로운 감각을 선사하고 있다. ([악보 22])

The image shows a musical score for measures 586 to 594. The instruments listed on the left are Cl.I, Sampler, Vln. I, Vln. II, Vc., and Cb. The score includes various musical notations such as notes, rests, and dynamic markings (mp, p, pp). The Sampler part is particularly prominent, showing a sequence of notes that change over time. The Vln. I and Vln. II parts also show melodic lines. The Vc. and Cb. parts provide a harmonic foundation with sustained notes and some movement.

[악보 23] 가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》,
4악장, 마디 586-594

또한 4악장에서는 샘플이 오케스트라 음악에 맞추어 정교한 형태로 사용되었다. 4악장에서 차용된 부분은 남성합창단과 4중창, 그리고 합창단의 연주로 환희의 송가를 부르는 곳이다. 복합적인 편성으로 부르는 환희의 송가는 샘플을 통해 왜곡된 음색과 변형된 형태로 등장한다. 레코딩 된 사운드는 작은 단위로 파편화되어 샘플러에 여러 개의 개별적인 사운드로 저장된 뒤, 빠른 템포로 연주된다. 파편화된 음절을 샘플러로 연속해서 재생하기 때문에, 결과적으로 미세하게 단절되고 변조된 듯한 음색이 나타

나게 된다. 특히 4악장에서 눈여겨볼 것은 한 성부가 다른 성부의 리듬을 모방하는 푸가의 진행방식이 샘플 음악에도 적용된 부분이다. 다음의 악보에 표시된 것처럼, 처음 연주한 샘플에 이어 다른 샘플들이 앞에 나온 음악과 유사한 리듬으로 연주한다. ([악보 23])

The musical score is for a full orchestra and sampler. It is divided into two systems. The first system includes parts for Oboe I, Bass Clarinet, Contrabass, Bass Trombone, Drums, Cymbals, Snare, and Bass Drum. The second system includes parts for Violin I, Violin II, Viola, and Cello. A 'Sampler' part is highlighted with a red box. An 'OPTIONAL CUT' is indicated at the end of each system. The score is marked with 'S' and 'con brio'.

[악보 24] 가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》,
4악장, 마디 649-654

마디 649부터는 오케스트라 파트에 사용되었던 주요 모티브의 일부가 축소되거나 확장되고 역행하는 등 변형된 리듬으로 나타나게 된다. 작곡자가 샘플이 나오는 부분을 3성부로 나누어 표시한 것에서 볼 수 있듯이, 변형된 리듬은 동시에 수직적으로 병치되면서, 복합적인 음색을 만들어낸다. 뒤로 갈수록 리듬의 음가가 짧아지면서 샘플들 간의 음악적 긴장과 충돌은 더욱 심화된다. ([악보 24])

4악장에서 샘플간의 다층적인 상호작용을 보여줬다면, 5악장에서는 샘플을 통해 작품의 분위기가 심화된다. 5악장에서는 원작에서 환희의 송가가 등장한 후 남성합창이 “수백만 사람들이여, 서로 얼싸안자!”(seid umschlungen, Millionen!)라는 가사로 장엄한 분위기를 연출하는 장면의 음악이 차용되었다. 5악장의 전반부는 특정한 음고 없이 기묘하고 신비로운 음향을 가진 샘플이 사용되어서 오케스트라가 구현하는 장대한 분위기를 뒷받침한다. 후반부에서는 오케스트라가 무조 화음을 연주하는 동안 샘플을 통해 피아니시모로 F화음이 고요하게 연주되면서 무중력의 우주 공간을 유영하듯이 다른 차원의 세계를 경험하는 느낌을 자아낸다.

그런가하면 합창 교향곡의 상징으로 꼽히는 장대한 피날레가 인용된 7악장에서는 여러 전자적인 효과를 적용해서 원곡의 정서를 한층 고양시켰다. “환희여, 환희여, 아름다운 신의 광채여!(Freude, freude, schöner Götterfunken!)”라는 가사가 묘사하듯이, 원곡의 피날레는 어둠으로부터 벗어나 환희에 찬 빛으로 도약한다는 내러티브를 내포한 부분이다. 샘플링 된 부분은 음색의 조작을 통해 오케스트라가 피날레에서 구현하는 열광과 기쁨, 환희를 뒷받침하고 있다.

이러한 합창 부분에는 잔향을 넣는 리버브(reverb) 효과를 사용하여 풍성한 울림을 만들어내고, 하이패스 필터(Low pass filter)를 통해 저음역을 제거함으로써 천상에서 나는 것처럼 밝고 청량한 소리를 구현하였다. 악기의 점진적인 추가를 통해 빌드업되는 음악과 함께, 샘플에서 나는 사운드는 환희와 승리의 분위기를 극대화하는데 결정적인 역할을 하였다. ([악보 25], [악보 26])

VII - (Ode finale)

환희의 송가 선율의

파편적 사용

Molto vivace ma tranquillo
 890 (♩. = 147 / ♩. = 74)

Cl.

Tub. B.

Sampler

906

Sampler

918

Sampler

925

Sampler

932

Sampler

[악보 25] 가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》,
 7악장, 마디 890-937

1123

FL I
FL II
Ob. I
Ob. II
CL I
CL II
Bsn. I
Bsn. II
Cbn.
Hn. I&II
Hn. III&IV
Tpt.
Tbn.
B. Tbn.
Timp.
Patti
B.D.
Sampler
Vln. I
Vln. II
Vla.
Vc.
Cb.

[악보 26] 가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》, 9악장,
마디 1123-1129, EDM의 빌드업 기법 적용

이처럼 가브리엘 프로코피예프의 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》는 베토벤의 작품을 리믹스라는 현 시대의 기술문화 형식을 사용하여 거침없이 해체하고 재조합하는 모습을 보여주고 있다. 이 작품은 9번 교향곡의 디지털 샘플을 직접 사용하는 한편, 대중음악에서 사용하는 기법과 양식을 오케스트라 음악에 적용시켜 원작의 전개방식과 형식을 21세기의 감수성으로 재해석하였다. 중요한 것은 베토벤의 작품을 디지털 방식으로만 처리하는 동시에, 최신의 기술로 적용될 수 있는 기법을 오케스트라 악기에도 적용했다는 것이다. 즉 작품의 시간적 구조와 전개과정, 음색, 리듬 등에서 디지털 미디어와 오케스트라 음악이 서로를 상호매개하며 새로운 감각을 제시하는 것이다.

이러한 작업은 이른바 ‘음악박물관’에서 연주되는 대표작으로 손꼽히는 베토벤의 작품에 현대적 에너지를 불어넣는 시도를 보여준다고 할 수 있다. 주지하다시피 음악박물관은 연주회장이 모차르트나 베토벤 음악처럼 거장의 레퍼토리를 반복하면서 오래된 유품을 전시하는 박물관처럼 기능한다는 것을 일컫는 말이다. 특히 베토벤의 교향곡은 지금도 고전적인 레퍼토리의 전형으로서 연주회장의 단골손님으로 손꼽히고 있다. 가브리엘 프로코피예프는 이렇듯 연주회장에서 각광받는 전통적 개념의 음악에 현 시대의 어법을 적용하여 과거의 음악을 21세기의 감성으로 재해석하고 있다. 그리고 이를 통해 새로운 창작기법을 개척하면서도 청중의 공감에 기반한 음악적 소통을 꾀하고 있다.

2. 일상적 문화와의 소통: 웹상의 대중매체 사용

오늘날 작곡가들은 인터넷에서 쉽게 마주할 수 있는 콘텐츠를 작품의 주요한 재료로 삼는다. II-2절에서 살펴본 것처럼 과거와 현재를 가로지르는 온갖 문화적 산물이 인터넷에 유통되면서 대중은 다양한 미디어 콘텐츠를 수시로 접할 수 있게 되었다. 또한 그렇게 접한 미디어의 내용을 편집해서 재구성하고 다시 전파하는 문화를 통해 새롭게 생산되는 콘텐츠의 숫자는 기하급수적으로 늘어나게 되었다.

중요한 것은 이 같은 문화가 예술적 실천에도 영향을 미치게 되었다는 것이다. 인터넷은 작곡가에게도 창작도구를 비롯해 다양한 재료와 영감을 얻을 수 있는 장소로 자리매김하고 있다. 작곡가들은 손쉽게 구할 수 있는 디지털 장치를 활용해 각양각색의 재료를 흥미로운 방식으로 엮으며, 현대음악에 대한 거리감을 좁히고 있다.

이는 구체적으로 미디어로 매개된 콘텐츠를 작품에 활용하거나, 소셜 미디어에서 경험할 수 있는 사건을 모티브로 삼고, 미디어에서 구한 재료 자체를 의도적으로 부각시켜 아이디어를 강조하는 경향으로 나타난다. 본 고에서는 이러한 경향을 ‘미디어 문화 콘텐츠의 활용’과 ‘일상적인 미디어 현상의 음악적 구현’, 그리고 ‘개념음악적 경향’이라는 세 범주로 살펴보고자 한다.

1) 미디어 콘텐츠의 활용: 음악에 등장한 “디지털 레디메이드”

과거의 사진부터 현재 유행하는 영상까지 인터넷에 산재한 수많은 콘텐츠는 작품의 창작원리와 음악적 사고에 변화를 가져오고 있다. 완전히 무에서 유를 창조하기보다, 웹상에서 발견할 수 있는 흥미로운 재료를 엮어 새로운 작품으로 재구성하는 경향이 등장하기 시작한 것이다.

이는 20세기에 뒤샹이 고안했던 레디메이드 기법이 21세기의 디지털 환경을 토대로 음악에서 변주된 형태로 나타난 것이라 할 수 있다. 뒤샹이

대량생산시대를 배경으로 사회에서 유통되는 기성품을 사용한 것처럼, 작곡가들은 인터넷에 존재하는 재료를 토대로 새로운 예술작품을 창작한다. 다만 뒤상이 캔버스와 변기, 점토 같은 물질적 질료를 사용했다면, 최근에는 다양한 콘텐츠를 재현하는 디지털 기호가 활용된다는 점에서, 이러한 경향을 “디지털 레디메이드”(Digital Ready-mades)라 부를 수 있을 것이다.¹⁴⁵⁾

매튜 쉘로모비츠(Matthew Schlomowitz)의 《대중적인 맥락들》(Popular Contexts, 2010)¹⁴⁶⁾는 인터넷에서 쉽게 구할 수 있는 샘플을 아마추어용 디지털 소프트웨어로 편집했다는 점에서 디지털 레디메이드의 경향을 잘 보여주고 있다. 쉘로모비츠는 무료로 여러 효과음을 다운받을 수 있는 사이트인 ‘프리 사운드’(Free Sound)에서 각종 샘플을 수집하고, 애플 컴퓨터에 내장된 음악 소프트웨어인 개러지 밴드(Garage Band)를 사용해서 기묘하고 유머러스한 음악을 발표하였다. 그는 인터넷 샘플을 복잡하게 가공하지 않고 거의 그대로 사용해서 고의적으로 단순하고 조악한 음악을 만들었다.

총 6개의 모음곡¹⁴⁷⁾으로 구성된 이 작품에는 드럼이나 오르간, 플루트, 색소폰 같은 악기 소리 외에도 새소리, 풀벌레소리, 기내방송, 낄낄대는 웃음소리 등 다양한 샘플로 매개된 다채로운 소리가 나타난다. 그는 친숙한 사운드를 낯 것 그대로 부각시켜 사람들이 그간 대수롭지 않게 생각했

145) “디지털 레디메이드”라는 용어는 컨버전스 시대에 등장한 예술작품을 서술한 다 음의 글에서 차용하였다. 김성도, 오장근, 김예경, “매체변화에 따른 미의식의 변화와 컨버전스 시대의 미학적 특징,” 디지털 컨버전스 기반 미래연구 (II) 시리즈 10-4, 『정보통신정책연구원』 (2010), 64.

146) 《대중적인 맥락들》은 2010년부터 2016년까지 시리즈의 일환으로 약 10개의 작품이 발표되었고, 피아노를 비롯해 클라리넷, 오보에, 첼로, 퍼쿠션, 일렉트릭 기타 등 다양한 구성으로 이뤄진 앙상블이 사용되었다. 작품정보에 관해서는 본 논문의 부록과 쉘로모비츠의 홈페이지에 실린 작품목록을 참조하시오: <https://www.shlom.com/?p=works> (2019년 1월 16일 접속)

147) 곡의 표제는 다음과 같다: 1. 프리사운드(Free Sound) 2. 프로그레시브 시계, 알람 락(Progressive Clock, Alarm Rock) 3. 불완전한 목가적 로보톰(Partial Pastoral Lobotomy) 4. 공명(Resonant Coupling) 5. 이상한 기차(Weird Twin) 6. 방전(Discharge)

던 소리에 주목하게 한다.

이 작품에서 먼저 주목할 것은 ‘재료에 대한 새로운 사고’에 바탕을 두고 있다는 점이다. 쉘로모비츠는 현대음악이 반드시 ‘불협화음’을 통해서만 현실을 반영하거나 비판할 수 있다는 기존의 통념에 반대한다. 21세기에 접어든 지금도 이미 100년 전에 등장한 불협화음을 통해서만 사회에 저항할 수 있다는 태도가 매우 편협하고 배타적이라는 것이다. 그는 재료에 대한 현대음악의 전형적인 사고를 비판하면서 최근 등장한 재료를 통해 삶과 음악을 연결하고자 하였다.¹⁴⁸⁾

그는 우리가 무시하거나 진지하게 받아들이지 않는 소리에 대해 집중할 때 세계에 보다 가까이 다가갈 수 있다고 이야기 한다. 또한 음악을 통해 일상적인 것을 낯설고 상이하게 바라보면서 사회적 의식을 가질 수 있다고 보았다.¹⁴⁹⁾ 이러한 평소의 사고를 표현하기 위해, 그는 인터넷에서 구할 수 있는 일상적 사운드를 낯선 맥락 속에 집어넣는 시도를 하였다.



[그림 13] 매튜 쉘로모비츠, 《대중적인 맥락들》,
실제 연주장면

148) Matthew Schlomowitz, “Music Without Borders,” *Lecture for 2012 Darmstadt Summer Course*. <https://www.shlom.com/?p=mwb> (2017년 11월 17일 접속)

149) Matthew Schlomowitz, 위의 글.

가령 제1곡 ‘프리사운드’에는 피아노와 함께 다섯 가지 종류의 샘플을 녹음한 샘플러 키보드가 사용되었다. 연주자는 오른손으로는 샘플러 키보드를 연주하고, 왼손으로는 피아노를 연주하기 때문에 일상적인 사운드와 피아노 사운드가 동시에 나게 된다. 샘플러와 피아노에는 매우 단순한 리듬과 몇 개의 한정된 음만 사용되었지만, 서로 병치하거나 대립하며 독특한 조화를 이뤄나간다. 예컨대 [악보 27]의 마디 1-7에서처럼, 피아노가 왼손으로 D♭, E♭, G♭ 음을 내는 동안, 샘플러는 같은 위치의 건반을 연주하면서도 드럼소리와 기관총 소리, 역 안내방송 소리를 내보냄으로써 피아노 소리와 대립되는 양상을 나타낸다.

음	샘플	다이내믹	채널
D♭ 3	드럼 비트	F	1
E♭ 3	기관총	F	1
G♭ 3	기차 안내방송	F	1
A♭ 3	탁구 치는 소리	F	1
B♭ 3	홀짝거리는 소리	F	1

[표 20] 매튜 쉴로모비츠, 《대중적인 맥락들》,
샘플러 키보드에 내장된 사운드

1. Free Sound

♩ = 132 Crisp

Sampler

Piano

Sempre *f* (No Pedal)

Sampler

Piano

Sampler

Piano

[악보 27] 매튜 쉴로모비츠, 《대중적인 맥락들》 중 제1곡 ‘프리사운드’

이 작품은 ‘반복’과 ‘흐름 깨기’를 통해 논리적이고 유기적인 진행으로부터 탈피하여 재료 자체에 귀를 기울이게 만든다. 예컨대 같은 패시지가 반복되는 가운데 섬표가 불규칙한 형태로 등장하면서 음악의 지속적인 흐름을 중단하는 것이다. 이는 지속적인 몰입을 방해하는 한편, 곡의 전체적인 구조보다 사용된 재료 자체에 집중할 수 있는 시간을 준다.

또한 이 작품에서 주목할 것은 음악적 유머를 구사했다는 것이다. 작품에 사용된 샘플은 피아노와 병치되어 충돌하거나, 다른 샘플과 잇달아 동시에 등장하면서 유쾌한 효과를 불러일으킨다. 가령 제3곡 ‘불완전한 목가적 로보톰이’(Partial Pastoral Lobotomy)에서는 제목이 암시하듯 부드러운 오르간 소리를 담은 샘플 사운드 위에 각종 새소리와 물소리, 바람소리 등 자연 소리로 구성된 여러 샘플들이 목가적인 정취를 자아낸다. 뒤이어 피아노가 경쾌하고 발랄한 리듬을 연주하면서, 목가적인 분위기에 생기를 불어넣는다. 하지만 이후 살짝 징징대는 어린아이의 목소리가 간헐적으로 등장하다가, 갑작스레 킬킬대는 웃음소리가 잇달아 등장한다. 이후 어린아이의 웃음소리와 울음소리, 킬킬대는 소리가 동시에 정신없이 등장하면서 청자의 웃음을 유발하게 된다.

D4: 아이가 크게 킬킬대는 소리

F4: 아이가 살짝 웃는 소리 E4: 아이가 살짝 우는 소리

[악보 28] 매튜 설로모비츠, 《대중적인 맥락들》 중
제5곡 ‘불완전한 목가적 로보톰이’

이 작품은 웹상에서 손쉽게 얻을 수 있는 사소한 재료를 인식하기 어려운 새로운 형식으로 재작업하는 대신 낯 것에 가깝게 그대로 사용하여, 현대음악의 음악적 재료에 대해 다시 숙고할 수 있는 기회를 제공한다. 즉 인터넷에서 유포되는 일상의 소리를 매개로 재료의 확장을 꾀하는 동시에 음악과 세계를 연결하고자 하는 것이다.

쉴로모비츠의 작품이 어디서나 들을 수 있는 일상적인 소리를 작품에 사용했다면, 니콜 리제의 《2600 달러의 사나이》(2600 dollar man, 2004)는 과거에 유행했던 아날로그 사운드를 현대음악에 접목시킨 작품이다. 이 작품에는 1970, 80년대에 유행했던 가정용 게임기인 아타리 2600(Atari 2600)에 속한 각종 게임음악 사운드가 디지털 샘플로 삽입되었다. 연주되는 동안 아타리 게임 콘솔을 사용해서 화면을 스크린에 띄워놓기 때문에, 관객은 아날로그 화질로 구성된 거친 화면을 보면서 자연스럽게 과거를 회상하게 된다.

이 작품에서는 라이브 음악과 전자음악의 사운드를 혼합하여 과거의 이미지와 사운드를 환기시키는데 주력했다. [표 21]에서 볼 수 있는 것처럼, 작품에는 바이올린과 더블 베이스, 퍼쿠션과 같은 어쿠스틱 악기와 일렉트릭 기타, 키보드/샘플러, 아타리 게임 콘솔 같은 전자악기가 사용되었다. 아타리 게임 샘플은 작품을 이끌어가는 가장 핵심적인 역할을 하며, 나머지 악기들은 아날로그적 음향을 창출하여 게임 샘플을 음향적으로 뒷받침하고 있다.

리제는 아타리 2600에 속한 게임 중 총 9종에 달하는 게임 사운드를 작품의 곳곳에 배치하였고, 여러 종류의 타악기를 통해 샘플의 음향을 동적으로 뒷받침했다. 또한 리버브(reverb)나 딜레이(delay) 같은 공간계 이펙트와 기타의 디스토션(distortion) 효과를 사용해 게임의 현장감을 살리면서도 의도적으로 불명확하고 몽환적인 음향을 만들어냈다.

악기 구분	악기명	세부악기
전자악기	일렉트릭 기타	슬라이드
		이펙트 페달(딜레이/와프 딜레이, 볼륨)
	키보드/샘플러	크리스탈 글래스 샘플
		(빠르게 트레몰로 하는) 비브라폰 샘플
		로데스 피아노(Rhodes Piano) 샘플
	아타리 2600 게임 콘솔(샘플)	Star Strike
		Barnstorm
		Megaman
		Asteroids
		Centipede
		Starship
		Space Invaders
		Combat
		E.T. The Extra-Terrestrial
어쿠스틱 악기	(증폭된) 바이올린	-
	(증폭된) 더블베이스	-
	(1명의) 퍼쿠션	글로켄슈필
		시즐 심벌
		라이드 심벌(Ride cymbal)
		차이니즈 심벌
		여러 개의 봉고
		미디엄 탐탐
		플로어 탐탐
		스네어 드럼
		베이스 (킥) 드럼

[표 21] 니콜 리제, 《2600 달러의 사나이》, 악기구성

이러한 구성을 통해 작품은 아날로그적인 음향을 구현하는데 주력하고 있다. 작품은 총 네 부분으로 나뉘는데, 각 부분마다 다른 게임 사운드를 집중적으로 선보인다. 총소리, 폭탄 터지는 소리, 비행기 소리, 뿡뿡거리는 소리, 목표물을 명중할 때 나는 소리 등 80년대를 풍미했던 게임음악의 8비트 사운드는 아날로그 사운드를 구현하는 어쿠스틱 악기와 절묘하게 배합되면서 독특한 음향적 세계를 선보인다.

섹션	마디	빠르기	사용된 게임샘플	주요악기효과(기타)
I	1-33	♩ = 80	Star Strike Barnstorm Megaman Asteroid Static Centipede	reverb warp delay distortion
II	34-72	♩ = 112 → ♩ = 76	Centipede Star Strike Starship	slide Bends
III	73-160	♩ = 112	Space Invader Combat	delay distortion slide and warp delay
IV	161-230	♩ = 112	E.T. The Extra-Terrestrial	-

[표 22] 니콜 리제, 《2600 달러의 사나이》, 악기구성

2600 Dollar Man

N. Lizée

Atari 2600의 게임음악샘플 사용

♩ = 80

Star Strike *Barnstorm*

(With a small amount of reverb)

Atari 2600

Electric Guitar

Violin Amplified

Double Bass Amplified

Percussion

Keyboard/Sampler

Gliss.

Medium Tam-Tam

Snare Brush Swishes

Crystal Glass Sample

f *mf* *pp* *f* *mf*

L.V.

[악보 29] 니콜 리제, 《2600 달러의 사나이》, 마디 1-5



[그림 14] 니콜 리제, 《2600 달러의 사나이》, 작품에 사용된 영상

32 $\text{♩} = 112$ Centipede

Atari

Gtr

Vln.

Bass

Perc

Kb

36 $\text{♩} = 76$ Star Strike

(Melodic figure)

*Natural harmonics sound an 8ve higher than written

[악보 30] 니콜 리제, 《2600 달러의 사나이》, 마디 32-39

《2600 달러의 사나이》는 이전에 특정한 물질에 간혀있던 정보를 손쉽게 사용할 수 있게 된 환경에서 등장한 작품이라 할 수 있다. 즉 아날로그 미디어에 실린 내용이 디지털로 변환되어 다양한 형태와 방식으로 재매개화되어 인터넷에서 통용되면서, 현대음악에서도 과거에 대한 노스텔지어를 음악적인 방식으로 재현하는 흐름이 나타나게 된 것이다. 무엇보다 이 작품에서 작곡가는 과거를 풍미했던 재료들을 발굴하여 이전의 기억을 상기시킨다.

주변의 모든 사물이 데이터로 저장되는 환경에서 작곡가들은 과거와 현재의 재료를 가로지르며, 이미 만들어진 콘텐츠를 재활용하여 새로운 작품을 만들어낸다. 이는 작품에 사용한 미디어 콘텐츠의 속성을 부각시켜, 음악과 일상의 경계를 허물고 재료의 외연을 확장시키는 특징을 보여준다고 할 수 있다.

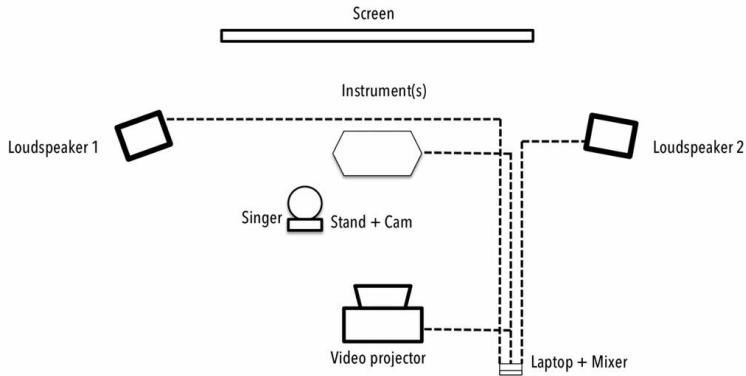
2) 일상적인 미디어 현상의 음악적 구현

21세기 이후 작곡가들은 웹상에 존재하는 정보뿐만 아니라, 그러한 정보가 전파되고 공유되는 미디어 플랫폼과 그 안에서 일어나는 현상까지 소재로 활용하고 있다. 즉 대중의 일상의 한 부분으로 자리 잡은 소셜 네트워크와 그 안에서 나타나는 대중의 새로운 행위방식 자체가 음악을 구성하는 주요한 소재이자 모티브가 된 것이다. 많은 작곡가들은 최근 소셜 네트워크가 대중의 행동패턴과 지각방식에 미치는 변화를 기민하게 포착하고, 그것을 음악적인 방식으로 재치 있게 풀어낸다.

오스카 에스쿠데로(Oscar Escudero)의 《관습 #1》(Custom #1, 2016)은 현대인이 웹상에서 친숙하게 사용하는 소셜미디어를 활용하여 만든 작품이다. 이 작품에서 소셜미디어는 핵심적 소재일뿐만 아니라 작품의 제작방법과 주제의식 구현 등 다방면으로 활용된다. 작품은 비디오, 낭송자, 타악기로 구성되어 있으며, 낭송자가 비디오를 활용해서 청중에게 강연을 하는 듯한 일종의 프리젠테이션 형식으로 진행된다.

무대배치도에서 볼 수 있듯이, 낭송자는 스탠드마이크를 사용해 연주하며, 마이크 옆에 설치된 캠이 낭송자의 얼굴을 실시간으로 녹화해 그대로 스크린에 띄우게 된다. 미리 녹음된 비디오가 상영되는 동안, 연주자의 얼굴을 담은 작은 화면도 비디오와 동시에 등장하게 된다. 타악기 주자는 빠르게 진행되는 비디오의 박자를 맞추기 위해 이어폰으로 클릭 트랙을 들으면서 연주해야 한다. 사실상 낭송자와 타악기는 비디오를 감각적으로 이해할 수 있게 하는 역할을 하며, 관객의 시선은 대부분 대형스크린에 머무르게 된다.

Stage



[그림 15] 오스카 에스쿠데로, 《관습 #1》 무대배치도

작품의 주된 내용은 소셜네트워크의 사용법에 관한 것이다. 낭송자는 현대사회에서 미디어가 가진 중요성을 피력하며, 소셜 네트워크를 최대한 잘 활용할 수 있는 방법을 설명한다. 낭송자가 설명의 주요대상으로 삼는 것은 페이스북(Facebook)으로, 로그인부터 친구추가, 프로필 사진과 영상 업로드, 뉴스피드 작성 등 소셜 네트워크에 수반되는 온갖 행위가 현란한 비디오 화면과 등장하게 된다.

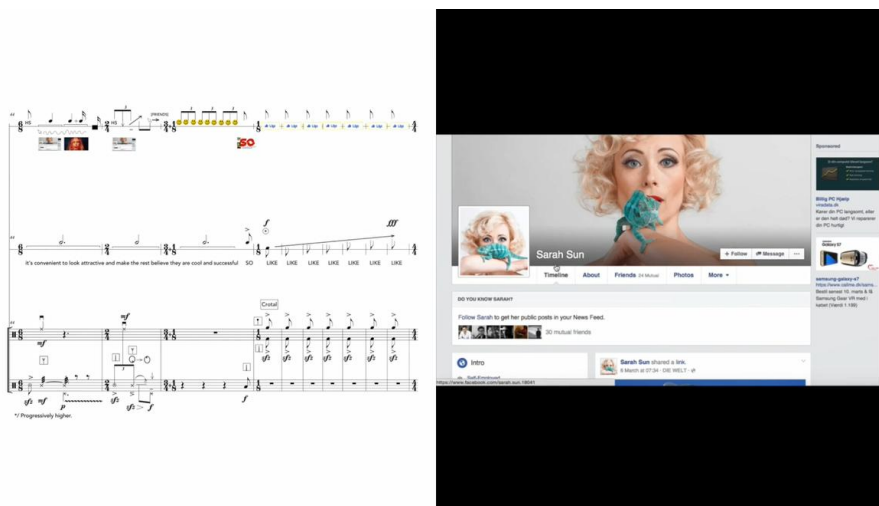
“안녕하세요 와주셔서 감사합니다. 오늘의 주제는 미디어와 소셜 네트워크에 대한 것입니다. 미디어와 소셜 네트워크(SNS)가 공동체와 개인의 지각방식에 엄청난 영향을 미치고 있다는 것은 모두들 익히 잘 알고 있는 사실이죠. 누구나 페이스북에 아이디 한 개쯤은 갖고 있잖아요. 혹시 아이디 없는 사람 있어요? 없으면 손 한 번 들어봐요. 페이스북, 인스타그램 다 없다구요? 없어요? 정말로?? (...) 보통 사람들은 두 세 개 정도의 SNS 계정을 갖고 있어요. 여러분은 SNS에 접속해서 시간을 낭비하며 패배자라는 걸 느끼곤 하죠. 그래서 제가 오늘은 인터넷 서핑의 대가가 되는 법을 알려드리죠. 먼저 페이스북으로 시작해볼까요?” (후략)

[표 23] 오스카 에스쿠데로, 《관습 #1》, 낭송자의 대사

실제로 상영되는 것은 미리 녹음된 비디오 화면이지만, 관객은 마치 낭송자가 페이스북이나 트위터, 유튜브에 직접 접속해서 화면을 움직이며 설명한다는 느낌을 받게 된다. 이러한 인상을 주는 이유는 비디오가 소셜 네트워크를 사용할 때 나타나는 여러 가지 행위들을 보여주기 때문이다. 비디오는 마치 낭송자가 실제로 웹에 접속한 것처럼 ‘스크롤링’(Scrolling), ‘커서이동’, ‘링크 클릭’, ‘화면 전환’ 등의 행위를 연속적으로 보여준다. 여기에 더해 마치 자신이 직접 컴퓨터를 다루듯이, 앞에 위치한 노트북을 응시한 채 비디오가 보여주는 움직임에 정확히 맞춰서 말하고 행동한다. 또한 타악기가 낭송자의 스피치와 화면의 움직임에 정확히 맞춰 연주하기 때문에, 청자는 비디오가 보여주는 화면에 완전히 몰입하게 된다.

이 작품에서 가장 주목해야 하는 점은 현대인이 미디어를 사용할 때 수반되는 신체적 행위와 지각적인 경험이 감각적으로 구현되었다는 것이다. 낭송자의 과장된 스피치와 함께 작품은 시종일관 빠른 속도로 정신없이 진행된다. 이를테면 화면은 조금도 정지하는 법이 없이 아래, 위로 흔들리며, 수시로 다른 화면이 끼어들고, 급작스레 커지고 작아지는 등 신속한 전환이 이뤄진다.

웹페이지의 이러한 산만한 전환과정은 타악기로 뒷받침된다. 타악기는 영상의 재빠른 변화속도에 맞추어 처음부터 끝까지 거의 변박으로 연주된다. 즉 영상이 타악기의 음악을 뒷받침하는 것이 아니라, 반대로 타악기가 빠르게 뒤바뀌는 영상의 흐름을 보조하는 형태로 연주되는 것이다. 또한 스피래쉬 심벌, 카우벨, 귀로, 크로탈, 스네어드럼 등 다양한 타악기는 ‘좋아요’ 버튼을 누르는 장면, 적당한 영상을 찾기 위해 급히 헤매는 장면, 검색창에 빠르게 키워드를 입력하는 장면 등을 소리로 뒷받침한다. 이처럼 낭송자와 비디오, 타악기는 혼연일체를 이루면서 미디어를 사용할 때 나타나는 청자의 산만한 지각을 종합적인 감각으로 나타내고 있다.



[그림 16] 오스카 에스쿠테로, 《관습 #1》,
악보와 실제 연주되는 비디오



[그림 17] 오스카 에스쿠테로, 《관습 #1》, 라이브 연주장면

작품에서 구현하는 소셜미디어의 관습은 작품준비과정에서 낭송자가 실제 웹에 올린 자료들을 활용하면서 더욱 뚜렷하게 표현된다. 작품에 사용된 시청각 자료는 실제로 낭송자가 웹에서 활동한 재료들에 토대하고 있

다. 가령 낭송자 계정의 페이스북을 비롯하여 프로필 사진, 직접 트위터나 페이스북에 올린 글, 유튜브에 업로드한 영상 등은 작품의 중요한 소재로 활용되는 것이다. 이 같은 소재는 낭송자의 사적인 활동에 기반한 자료지만, 일상에서 친숙하게 접하는 재료이기 때문에, 작품에 쉽게 공감할 수 있게 된다.

[악보 31] 오스카 에스쿠데로, 《관습 #1》, 마디 39-43

다음으로 에스쿠데로의 작품과 마찬가지로 알렉산더 슈베르트의 《헬로》(Hello, 2014)에서는 소셜 네트워크로 자신의 음악을 편집하고 배포하는 과정을 삽입해서 미디어를 활용하여 음악을 공유하는 오늘날의 일상적인 관습을 표현하였다. 슈베르트 스스로 “오디오 비주얼 작품”이라 지칭한 이 곡은 자유로운 조합의 악기와 라이브 일렉트로닉, 비디오로 구성되어 있다. 악기가 연주되는 동안 뒤에 설치된 커다란 스크린을 통해 미리 녹화한 비디오가 재생되는데, 이 비디오에 나오는 것은 바로 자기 집 안에 앉아있는 작곡가 자신이다.

슈베르트는 비디오에서 마치 1인 미디어 방송처럼 자신의 일상적인 모습을 다양한 제스처를 통해 담아낸다. 가령 작곡가는 배트맨 흉내, 손뼉치기, 과자먹기, 멜로디언 불기 등 우스꽝스러운 제스처를 취할뿐더러, 여러 차례에 걸쳐 사소하고 일상적인 행위들을 보여준다.

작품에서 비디오는 곡을 연주하고, 이해하고, 해석하는데 가장 핵심적인 실마리를 제공한다. 연주자는 비디오에서 작곡가가 특정한 제스처를 취할 때, 그에 상응하는 음악을 연주해야 하는데, 이 때 제스처와 음악이 동시에 등장해야 하기 때문에, 연주자는 실질적으로 악보보다 비디오의 흐름에 익숙해지는 시간을 훨씬 더 많이 가져야 한다. 작곡자인 슈베르트는 이 작품에서 “악보는 연주자가 비디오를 좀 더 쉽게 이해할 수 있는 수단에 불과하고, 진짜 악보에 해당하는 것은 비디오”라고 언급하였다.¹⁵⁰⁾ 실제로 악보에서 제스처와 타임라인, 전자적 효과(electronic effect)를 자세히 표시한 것을 제외하고는, 음악적 내용은 최소한으로 표기되어 있다.

비디오 속의 슈베르트는 끊임없이 제스처를 취하면서 라이브 연주자의 음악을 이끌어나가며 이른바 ‘지휘자’ 같은 역할을 한다.¹⁵¹⁾ 또한 총 8개의 부분으로 구성된 이 작품은 카덴짜나 코다에 해당하는 전통적인 음악적 형식을 악기가 아닌 비디오의 이미지로 구현함으로써, 이 작품에서 미디어가 뿌리 깊은 비중을 차지하고 있다는 것을 보여준다.

150) Alexander Schubert, 《Hello》, 악보의 프로그램 노트.

151) Zubin Kanga and Alexander Schubert, "Flaws in the Body and How We Work with Them: An Interview with Composer Alexander Schubert," *Contemporary Music Review* 35/4-5 (2016), 6.



[그림 18] 알렉산더 슈베르트, 《헬로》, 비디오 장면

35

DELAY

G

mf

43

REV

gliss up

G

The image shows two staves of musical notation for a piece titled 'Hello' by Alexander Schubert. The first staff starts at measure 35 and includes a 'DELAY' box. The second staff starts at measure 43 and includes a 'REV' box. Both staves are in G major and feature various time signatures (3/8, 2/4, 3/4, 5/8, 4/4) and dynamic markings (mf). Hand-drawn sketches of musical instruments and gestures are placed below the notes.

[악보 32] 알렉산더 슈베르트, 《헬로》, 마디 35-48

작품의 진가가 드러나는 부분은 말미에 “필름 스코어”(film score)¹⁵²⁾가 등장하는 부분이다. 이 부분에서 연주자는 아무 것도 연주하지 않으며, 무대에 불이 꺼진 채 비디오만 상영된다. 슈베르트는 컴퓨터 앞에 앉아 방

152) “필름 스코어”라는 용어는 슈베르트가 악보의 프로그램 노트에서 직접 언급한 것이다.

금까지 무대에서 연주된 《헬로》의 연주 동영상을 편집하고, 업로드하며, 최종적으로 웹에 배포해서, 재생하는 과정을 보여준다. 이 과정에서 유튜브에 접속해서 로그인하고, 동영상을 업로드하면서 제목과 태그를 붙이고 버튼을 누르는 등 미디어 안에서 일어나는 모든 일상적 행위들이 가감 없이 나타나게 된다.

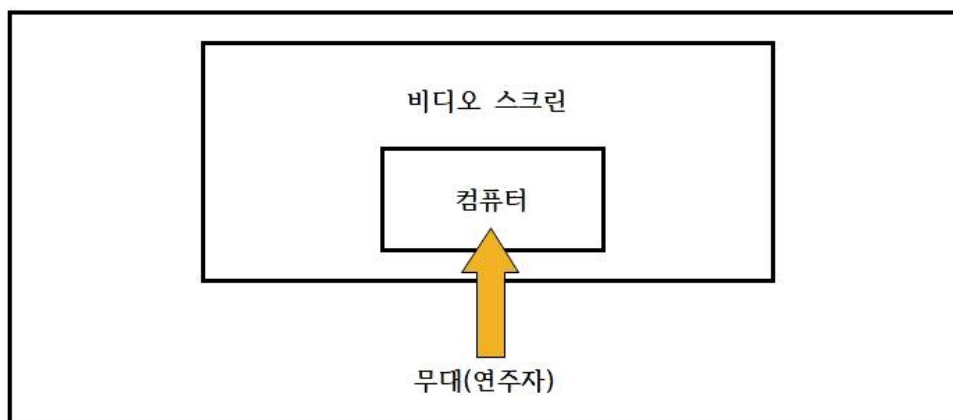


[그림 19] 알렉산더 슈베르트, 《헬로》, 필름 스코어 부분,
(위)영상부분, (아래)무대 연주장면

이 장면은 일견 사소해보이지만 여러 측면에서 생각할 거리를 던져준다. 먼저 대중의 일상적인 미디어 사용행위를 연주행위로 전환시켰다는

점을 들 수 있다. 슈베르트가 작품 안에서 자신의 곡을 배포하는 퍼포먼스 행위로 보여준 유튜브는 더 이상 음악을 저장하는 기록보관소 정도의 기능에 머무르지 않고, 창작의 도구로 사용된다. 이는 현실에서 사용되는 미디어가 음악을 들을 수 있는 플랫폼을 넘어, 이제는 새로운 예술적 재료로서 활용되기 시작했다는 점을 보여준다.

또한 이 작품에서는 무대 위에서 연주가 마무리된 곡이 비디오 속에서 업로드된 후 다시 재생되는 퍼포먼스를 통해 오늘날 미디어 플랫폼과 현실의 경계가 서로 얹혀있다는 것을 표상한다. 고든 캄페(Gordon Kampe)는 이처럼 작품에서 라이브 연주가 비디오 속의 비디오로 연주되는 상황의 연출을 “거울 속 거울”(Spiegel im Spiegel)이라 표현하며, 안과 밖, 가상과 현실, 미래와 과거의 경계가 작품에서 흐려져 있다는 것을 언급한다.¹⁵³⁾ 작품에서 미디어는 단순히 부수적인 수단이 아니라 작품의 의미를 형성하는 독자적 위상을 가지며, 동시에 일상 속에 깊이 침투한 미디어의 영향력을 보여준다.



[그림 20] 알렉산더 슈베르트, 《헬로》, 업로드 장면의 구조

153) Gordon Kampe, “Youtube Komponieren: dafür, damit, dagegen”, *Neue Zeitschrift für Musik* 6 (2014), 38-39.

한편 미디어에서 유행하는 문화적 현상을 음악에서 그대로 구현하는 경향도 존재한다. 네오 휠커(Neo Hülcker)의 《ASMR *현대음악앙상블* [두드리기][긁기][쓸기][속삭이기]》(2015)는 현재 소셜 미디어를 중심으로 인기를 끌고 있는 ASMR을 음악에 도입한 작품이다.

ASMR이란 ‘자율 감각 쾌감 작용’을 뜻하는 “Autonomous Sensory Meridian Response”의 약자로, 듣는 이에게 심리적인 안정감이나 쾌감을 주는 특정한 소리나 현상을 뜻한다. 본래 유사과학으로 간주되던 ASMR은 미국에서 시작한 1인 미디어 방송을 통해 전세계적으로 확산되기 시작했다. ASMR은 일상적인 사물에서 경험할 수 있는 사운드를 들려주면서, 사소하고 말초적인 감각을 자극하여 청각적 즐거움을 제공하는 것을 목적으로 한다. 현재 많은 사람의 주목을 끌고 있는 ASMR 방송은 긴 시간 동안 주변의 사물을 어루만지거나, 침을 삼키거나, 혹은 귀를 파는 행위 등을 통해 다양한 소리를 만들어낸다.¹⁵⁴⁾

휠커는 우연히 신문 기사를 읽다가 ASMR에서 만드는 기묘하고 일상적인 소리세계에 매료되었다. 평소 일상의 작고 사소한 소리들에 관심을 가졌던 그녀는 ASMR 비디오가 일상의 대상을 완전히 다른 관점에서 바라볼 수 있게 해주고, 사람들이 주변에 있는 환경을 재발견하고 재전유할 수 있게 해준다는 점에 주목하였다. 휠커는 ASMR이 소비와 포스트-포르노그래피, 페티시, 각색된 친밀감, 인터넷에서 가질 수 있는 다양한 정체성 등 현 시대의 욕망을 대변해준다고 보았다. 즉 ASMR이 지금 우리가 살아가는 사회와 문화를 반영한다고 생각한 휠커는 ASMR을 음악화하기 위해 실제 인터넷에서 활동하는 ASMR 아티스트와 꾸준히 교류하며, 유튜브에서 직접 ASMR 채널을 운영하기 시작한다.

이처럼 온라인 현상에 대한 실제적 탐구를 바탕으로 작곡된 이 작품은 ASMR에 속하는 다양한 범주의 사운드를 작품에서 보여주고 있다. 이 작품은 크게 ‘두드리기’(Tapping), ‘긁기’(Scratching), ‘술질하기’(Brushing),

154) 장세연, 박진서, 류철균, “ASMR 방송의 실존적 공간 연구,” 『글로벌문화콘텐츠』 24 (2016), 271, 275.

‘속삭이기’(Whispering)라는 네 가지 범주의 사운드로 구성되어 있다. 클라리넷, 타악기, 치터, 첼로, 키보드로 구성된 앙상블 연주자들과 낭송자, 그리고 비디오는 ASMR에서 내는 다양한 형태의 사운드를 보여준다.



[그림 21] 네오 월커, 《ASMR *현대음악앙상블*
[두드리기][긋기][쓸기][속삭이기]》, 연주장면

이 작품은 비디오에서 말랑말랑한 덩어리를 주물럭거리며 간지러운 소리를 내는 영상으로 시작한다. 연주자들은 비디오의 사운드를 뒷받침하는 것 외에도 저마다 악기를 문지르고, 긋고, 치면서 미묘한 사운드를 낸다. 또한 연주자는 악기를 연주하면서 직접 입으로 여러 종류의 소리를 내기도 한다. 그런가하면 낭송자는 별다른 내용 없이 언어의 음악적인 측면을 강조하는 의성음을 연주한다. 이를테면 낭송자는 ASMR에서 자주 사용되는 사운드인 트크트크(ttkk), 스크스크(skssk)를 비롯하여 특정한 언어에서 자주 발음되는 사운드 등 끊임없이 다양한 소리를 속삭인다. 각 연주자 앞에는 마이크가 설치되어 있어서, 각각의 사운드는 증폭된 형태로 청각적인 자극을 만들게 된다.

이처럼 월커의 작품은 청각적인 것을 재현하는 미디어의 일상적 현상을

음악에 반영하여 평소 귀 기울이지 않았던 소리에 대해 귀 기울이게 해준다 그리고 지금 무대 위에서 일어나고 있는 음악적 사건 자체에 대해 인지적 관점이 아닌 ‘감각적 관점’에서 집중하게 되는 계기를 마련해준다고 할 수 있다.

The image shows two systems of a handwritten musical score. The first system includes staves for Video, Klarinette, Stimme (voice), Zither, Schlagz. (percussion), Cello, and Keyboard. The voice part has lyrics in Korean and German. The second system continues the score with similar instrumentation and more lyrics.

[악보 33] 네오 훔커, 《ASMR *현대음악앙상블*
[두드리기][긋기][쫄기][속삭이기]》

3) 개념음악적 경향

세 번째 유형으로는 인터넷에 돌아다니는 콘텐츠를 재료로 삼아 아이디어를 부각시키는 경향을 들 수 있다. 이러한 경향은 익숙하게 접하는 콘텐츠를 작품의 재료로 활용한다는 점에서 앞의 두 유형과 유사하지만, 작품의 아이디어를 핵심적 원리로 삼는다는 점에서 ‘개념음악’(concept music)이라는 장르로 분류된다.

개념음악은 학자나 작곡가마다 구체적인 정의가 조금씩 다르지만, 대개 “아이디어가 음악의 구조적 원리에 선행하는 음악”으로 정의된다. 즉 음악을 춤춤하게 직조하여 견고한 음악적 구조물을 만드는 것에 목적을 두는 것이 아니라, 이미 완성된 재료를 가지고 작곡가의 독창적인 사상이나 아이디어를 보여주는 것에 초점을 맞추는 음악을 말하는 것이다. 또한 개념음악은 관객으로 하여금 “과연 이 작품이 음악이라 할 수 있는가?”라는 생각을 의도적으로 촉발시켜 관심의 초점을 음악 내적인 측면에서 작품의 창작계기가 되는 아이디어로 전환한다.

개념음악의 선구적인 작곡가로는 요하네스 크라이슬러를 들 수 있다. 그는 약 2010년부터 다양한 개념음악 작품을 발표하고 있으며, 리듬이나 선율 대신 아날로그 기성품을 비롯하여 인터넷에서 발견할 수 있는 수많은 이미지와 영상, 오디오 파일 등을 재료로 삼는다. 그는 축구 중계방송, 빈 필하모닉 콘서트, 욕실용 체중계 광고, 파울 첼란의 시, 비틀즈의 노래, 주가 그래프, 포르노그래피 등을 중요한 음악적 재료로 취급한다. 또한 아코디언이나 기타, 시집, 종이악보, 소셜 텍스트 등 아날로그 재료들을 디지털로 변환하여 기성품에 대해 새로운 맥락과 의미를 부여하는 작업을 행하고 있다.

크라이슬러는 왜 인터넷에 존재하는 잡다한 재료와 기성품을 사용하여 작품의 아이디어를 강조하게 된 것일까? 이에 대해 ‘디지털 미디어를 통한 음악적 재료의 확장’과 ‘기존의 현대음악 제도에 대한 도전’을 그 이유로 들 수 있다. 크라이슬러의 작품은 디지털이 형성하는 세계에 대해 낙관론적인 입장에 토대한다. 그에게 인터넷은 광대한 정보를 자유롭게 이용할 수 있는 유토피아적 공간이자, 음악적 창조성의 원천이다. 무엇보다 이러한 현상은 그간 고전적인 악기를 중심으로 발전했던 현대음악이 락헨만(Helmut Rachenmann) 이후 더 이상의 새로움을 보여주지 못하고 있는 현상에 대한 대안이 될 것이라고 생각한다.

오늘날 연산장치, 하드 드라이브, 전송 방법은 혁신적인 모습을 보이고 있다. 이는 불과 10년 전만 해도 없었던 일이다. 이러한 혁신을 대표하는 것이 바로 유튜브이다. 이 엄청난 비디오 가게는 6년 전에 등장했다. 유튜브가 등장하기 전에는 오로지 비디오카세트와 DVD를 돈 주고 사야 하는 오로지 물리적인 비디오 가게만 있었을 뿐이었다. 이와 반대로, 유튜브에서는 시각적으로나 청각적으로 녹음될 수 있는 비디오 조각들을 찾을 수 있다. 실질적으로 모든 니치 청중들이 여기서 1902년의 무성영화, 콩고의 의식에 대한 다큐멘터리, 급진적인 예술음악 등 여기서 엄청나게 다양한 비디오를 찾을 수 있다.¹⁵⁵⁾

나는 악기를 개혁할 필요를 느낀다. 나는 종종 독일에서 가장 진보적인 극장으로 손꼽히는 베를린에 위치한 HAU에 간다. 이 극장에서 공연하는 아티스트 중에는 리미니 프로토콜(Rimini Protokoll)이라는 그룹이 가장 유명하다. 이 그룹은 주로 최신의 다큐멘터리 극을 창작하며, 음악작업을 많이 한다. 만약 이들이 내게 음악을 의뢰해서 현악4중주나 바순으로 작곡된 작품을 갖다 준다면, 아마도 이런 말을 들을 것이다. 너 미쳤니? 당연하다. 이 악기들의 아우라는 부르주아적이고, 구식이며, 섹시하지 않고, 닳아빠진 것이다. 신음악은 대부분 고전적인 청중에 기대고 있다. 하지만 나는 이것이 청중들의 더 많은 접근을 막고 있다고 본다. 얻을 수 있는 것보다 잃을 게 많다.¹⁵⁶⁾

그는 고전적인 악기를 사용하는 현대음악을 단적으로 “새로운 고전적인 음악”으로 표현하며, 현대음악이 도약할 수 있는 가능성이 디지털 미디어를 통해 열려있다고 주장한다. 특히 그는 디지털 기술과 더불어 인터넷 공간을 활용하는 것은 현대음악이 더 이상 미학적으로 고립된 음악이 아니라, 대중과 소통하고 사회를 반영할 수 있는 좋은 방안이 될 것이라고 본다.

실제로 그는 대다수의 작품을 자신의 홈페이지 및 여러 사이트를 통해

155) Johannes Kreidler, *Musik mit Musik* (Hofheim: Wolke, 2012), 223.

156) Johannes Kreidler, 위의 글, 157

발표하고 있으며, 많은 구독자를 거느린 유튜버기도 하다. 그는 소셜 네트워크를 통해 음악파일뿐만 아니라 관련 영상과 인터뷰 등 자신의 음악세계를 표현하고 어필할 수 있는 다양한 재료를 업로드한다. 그는 마치 쓰레기장의 폐품을 뒤지듯이 인터넷을 살살이 훑어 쓸 만한 재료를 찾아내며, 그것으로 기상천외한 아이디어를 선보인다.

중요한 것은 그가 기술 및 재료의 확장과 더불어 음악적 지향점도 변화될 것이라고 강력히 주장한다는 것이다. 과거에는 화음이나 리듬, 구조, 혹은 음색 등을 얼마나 섬세하게 다룰 수 있는지가 작곡가의 능력을 판가름하는 기준이었다. 하지만 크라이들러는 수공예적인 측면이 작곡가의 능력을 말해주는 시대는 지났다고 본다. 그는 인터넷에 엄청난 양의 샘플이 축적되고 있고, 스피커 기술과 사운드 혼합 기술이 발달하고 있기 때문에, 현대음악의 주요한 테크닉 역시 컴퓨터로 구현할 수 있게 될 것이라 예측한다.¹⁵⁷⁾ 아울러 20세기를 지나오며 가능한 음향적 레퍼토리를 거의 다 실험했기에, 이제는 음악을 바라보는 초점을 ‘음악적 구조’에서 ‘내용’(Gehalt)으로 바뀌어야 할 필요가 있다고 말한다.¹⁵⁸⁾

크라이들러의 음악에서 또한 주목해야 할 점은 그가 1960년대 미술계에서 흥행했던 개념미술과 팝 아트의 영향을 적극적으로 수용하고 있다는 것이다. 이 두 사조의 공통점은 예술의 구체적 형태나 구조적 형식으로부터 탈피하고자 했다는 점에 있다. 솔 르윗(Sol Lewitt)이 주창한 개념미술은 작품을 구성하는 관념을 물질적 형태보다 훨씬 중요하게 다루며¹⁵⁹⁾,

157) 크라이들러는 컴퓨터에서 생성된 음악 샘플이 피아노의 음처럼 사용되며, 세상에 존재하는 수많은 종류의 음악을 쉽게 접하고 조작할 수 있게 되었다고 본다. 또한 그는 디지털화로 모든 종류의 미디어 콘텐츠를 용이하게 다룰 수 있게 되면서 사운드를 비롯한 갖가지 재료들이 음악을 구성하는 재료로 부상했다고 주장하고 있다. 이처럼 재료에 대한 크라이들러의 가치관을 잘 보여주는 작품으로 《셔터 음악》(Shutter Piece), 《오디오 가이드》(Audio Guide), 《제목 없는 연주》(Untitled Performance), 《상자 속의 밴드》(Band in a Box) 등을 들 수 있다. Johannes Kreidler, “Zum ‘Materialstand’ der Gegenwartsmusik,” *Musik & Ästhetik* 52 (2009), 24-26.

158) 이처럼 음악에서 진정한 새로움이 소리의 조직과 구성보다 아이디어에 있다고 보는 주장은 “내용미학적 전환”(gehaltsästhetische Wende)이라는 용어로 표현되고 있다.

팝아트 또한 일상적인 사물을 예술의 소재로 끌어와 예술과 현실의 간극을 줄이고자 했다.¹⁶⁰⁾

크라이들러는 개념미술과 팝아트에서 형식적 논리보다 관념을 중시하고, 예술과 일상의 거리가 줄어드는 상황에 주목한다. 그는 오늘날 컴퓨터와 인터넷을 통해 누구나 예술을 쉽게 접하고 만들 수 있게 되었기 때문에, 두 사조처럼 작품의 형식에서 ‘관념’으로 관심을 전환하고, 음악에 일상적인 문화를 도입할 필요가 있다고 말한다.

그는 솔 르윗의 ‘개념미술에 관한 문장들’(Sentences on Conceptual Art)을 ‘음악적 개념예술에 관한 문장들’(Sentences on Musical Concept-Art)¹⁶¹⁾로 각색하였다. 23개의 짧은 문장으로 구성된 글에는 크라이들러가 개념예술을 통해 지향하는 바가 함축적으로 담겨 있다.

음악적 개념예술에 대한 문장들

1. 개념 작품은 온전히 정곡을 찌르는 아이디어로 결정된다.

159) 르윗은 1967년과 1969년에 “개념미술에 대한 단락들”(Paragraphs on Conceptual Art)과 “개념미술에 대한 문장들”(Sentences on Conceptual Art)을 발표하면서 미술계의 판도를 뒤흔들었다. 이 두 개의 글에는 그의 사상이 짧은 문단과 문장으로 집약되어 있다. 이를테면 “개념미술에 대한 문장들”에서는 “아이디어가 예술작품이 될 수 있다”, “모든 아이디어가 반드시 물질적인 것으로 구현될 필요는 없다” 등의 언급을 통해 작품의 아이디어가 본질이고 시각적인 대상은 부차적이거나 형식적 절차에 불과하다는 것을 강조하였다. 또한 르윗은 “장님도 작가가 될 수 있다”고 말하며 작가의 수공예적인 작업이 더 이상 예전만큼 중요하지 않다는 것을 주장하였다. 우정아, “솔 르윗의 <월 드로잉>과 개념미술의 오리지널리티,” 『미술사학』 28 (2014), 457, 201.; 정은영, “개념미술 속의 비트겐슈타인: 1960-70년대 솔 르윗과 멜 보크너의 작품을 중심으로,” 『미학·예술학연구』 50 (2017), 457.

160) 1960년대의 대량소비시대에 등장한 팝아트 또한 개념미술과 마찬가지로 예술의 형태를 만드는 것에 초점을 맞추지 않는다. 예컨대 팝아트는 텔레비전 광고나 영화배우 이미지, 만화의 주인공, 슈퍼에서 바로 찾을 수 있는 통조림통, 콜라병 등 주변에서 흔히 볼 수 있는 것들을 소재로 삼는다.

161) 원문은 다음의 주소를 참조하시오:

<http://www.kreidler-net.de/english/theory/sentences.htm> (2018년 4월 7일 접속)

2. 아이디어는 예술작품을 만들어내는 기계이다. 이 과정에서 어떠한 간섭도 있어서는 안 되며, 오직 스스로에 의해 진행되도록 해야 한다. (르윗 (LeWitt), 1967)
3. 오늘날 개념 기계는 모든 알고리즘보다 우위에 있다.
4. 기계가 지금 처리 중인 자료가 곧 총체적 아카이브이다.
5. 세부적인 것과 수사적 수단, 형식에 대한 고안은 오직 레디메이드의 형태와 우연적인 방법으로만 가능하다.
6. 물리적으로 연주되는 각 예술작품에는 연주되지 않은 많은 변종들이 있다.
7. 감각으로 지각할 수 있는 외형은 더 중요하거나 덜 중요한 것으로 여겨질 수 있는 작품의 한 면일 뿐이다.
8. 신음악의 각 작품은 개념적인 측면을 갖고 있다. (슈파링어(Spahlinger), 2009)
9. 모든 아이디어가 시행되어야 할 필요는 없다. (르윗, 1967)
10. 한편, 많은 개념적 변종들이나 작품들로부터 세부적인 형식을 구성할 수 있다. 장난을 강화시키는 것도 괜찮다.
11. 진부한 아이디어는 제아무리 아름답고 표현적인 고안을 끌어들여도 구제받을 수 없다. (르윗, 1967)
12. 좋은 아이디어가 아름답고 표현적인 디자인을 통해 망쳐질 수도 있다.

13. 아이디어는 세상의 모든 것 중에 가장 표현적이고, 가장 아름다운 것이다.
14. 즉흥연주를 음악적 개념 예술이라고 하기는 어렵다. 특히 즉흥연주가 훌륭할 때는 더더욱 개념 예술이라고 할 수 없다.
15. 음악적 개념주의는 미니멀리즘으로 간주될 수 있다.
16. 아이디어는 "가장 작은 전체"이다. (Musik, 1916)
17. 음악은 자체적인 설명을 가진 존재일 필요가 없다. 작곡가는 상호매체적인 재료들(텍스트, 비디오, 퍼포먼스)을 회피하지 않아도 된다. 오히려 내가 발화해야만 거기에 설득력이 생긴다. (프로그램 노트에 중요한 정보들을 숨길 필요가 없다.)
18. 거기에 뭔가 있다고 생각하면, 아주 사소한 생각일지라도 공론화시키는 것을 두려워하지 마라. [텍스트를 표현할 때] 그 아이디어에 적합한 딱 그 분량만큼만 힘을 쏟아라.
19. 개념 음악작품은 완전히 소리를 내야 할 필요는 없다.
20. 음악은 그것이 질문을 야기할 수 있을 때만 신음악이라 할 수 있다: 이것이 정말로 음악인가? (슈파링어, 1992)
21. 음악적이지 않을수록 더 낫다.
22. 개념화로부터 맥락화가 등장한다. (바이벨(Weibel), 1993)
23. 개념주의 없는 개념은 없다.

[표 24] 요하네스 크라이들러, 음악적 개념예술에 대한 문장들

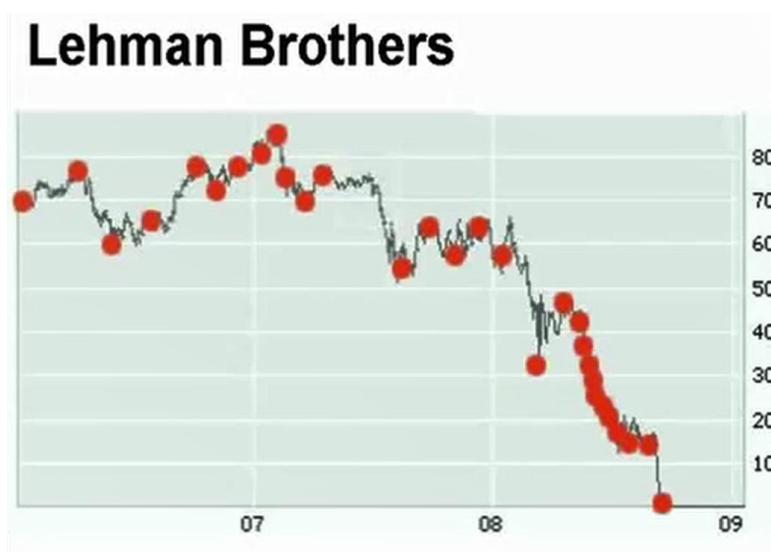
이 글에서는 르윗의 글을 오마주하여 그의 사상의 많은 부분을 차용하면서도, 오늘날의 시대적 배경과 음악에 대한 특수성을 고려한 내용들을 보여준다. 그는 음악적 아이디어를 구현하는 재료들로 디지털 아카이브를 뽑는다. 또한 사운드만이 아닌 다양한 감각을 가진 재료들을 사용하여, 궁극적으로 작품 안에서 음악에 대한 질문을 야기할 것을 요구하고 있다.

그렇다면 실제로 그의 작품들에서는 이러한 사상이 어떻게 구현되고 있을까? 그의 음악은 개념음악에서 보여준 아이디어의 강조와, 팝아트에서 보여준 일상적 재료를 결합한 양상이 디지털 미디어를 매개로 나타난다. 첨단 디지털 기술이나 사소한 인터넷 재료 등 디지털 콘텐츠를 다양한 방식으로 활용하여 익숙한 것을 최대한 비틀고, 일종의 충격요법을 통해 생각할 거리를 던져주는 것이다. 이러한 내용과 형식의 결합을 통해 그는 ‘권위적인 것에 대한 도발’과 ‘극단적인 낯설게 하기’, 그리고 ‘풍자와 유머’의 전략을 보여준다.

예컨대 《주식음악》(Charts Music, 2009)에서는 마이크로소프트사의 작곡 프로그램인 송스미스(Songsmith)가 사용되어 폭락하는 주식차트의 움직임이 유머러스하게 표현된다. 송스미스는 선율을 직접 노래로 부르면 알아서 코드를 생성해주며, 여기에 사용자가 취향에 따라 힙합, 락, 댄스, 발라드 등의 다양한 장르를 적용시킬 수 있는 아마추어용 소프트웨어다. 그는 2008년 리만 브라더스(Lehman Brothers), 뱅크 오브 아메리카(Bank of America), 제너럴 모터스(General Motors), 마이크로소프트(Microsoft), 워너뮤직(Warner Music Group) 같은 기업들의 주식차트 그래프를 음으로 치환한 후, 소프트웨어를 통해 다양한 스타일을 적용시켰다. 시종일관 바닥 치는 주식 그래프의 움직임은 송스미스의 조악한 사운드와 어우러져 청자에게 큰 웃음을 유발한다. 크라이들러는 작품에 의도적으로 웃음의 코드를 삽입하여, 2008년 리만 브라더스 사태로 인한 전 세계적 금융위기를 다루는 동시에 자본주의를 조롱하고 있다.

또 그는 대가 시인들의 텍스트를 디지털로 치환하여 음악으로 읊기는 작업을 했다. 가령 《때의 농장》(Zeitgehöft, 2013)에서는 총 697개에 달

하는 파울 첼란(Paul Celan)의 시를 가지고 작업했는데, 랜덤 알고리즘을 통해 첼란의 시에 사용된 각 알파벳에 특정한 음이 부여되었다. 첼란의 시를 구성하는 알파벳은 각기 저마다의 음으로 치환된 후 매우 빠른 속도로 연주된다. 새로운 시가 시작되기 전 약 0.5초간의 침묵만을 제외하고는, 총 34분간 쉴 새 없이 현란한 음의 유희가 펼쳐지게 된다. 즉 이 작품은 시라는 텍스트 데이터를 음악적 정보로 변환하여 원 재료를 완전히 낯선 방식으로 경험하게 한다.



[그림 22] 요하네스 크라이들러, 《주식음악》, 영상이미지

그런가하면 외주(Fremdarbeit, 2009)에서는 우연히 인터넷 검색을 통해 알게 된 중국인 작곡가와 인도인 프로그래머를 고용하여 본인이 의뢰받은 작품을 매우 싼값에 대신 작곡하게 했다. 크라이들러는 이들에게 자신의 곡을 알고리즘으로 분석해서 다시 비슷한 양식으로 작곡하게 했고, 결과적으로 유사한 어법의 작품을 얻어낼 수 있었다. 이처럼 이 작품에서는 디지털 시대의 작곡개념에 대한 의문제기와 함께, 제3세계에서 만들어진 제품을 헐값에 산 뒤 자국에서 비싸게 되파는 신자유주의의 현상에 대해 혹독하게 비판하고 있다.¹⁶²⁾

이처럼 크라이들러는 창조성의 원천을 우리 주변에 확산된 인터넷 환경에서 찾고, 확장된 재료와 발전된 음악 기술을 통해 궁극적으로 작품을 관통하는 작곡가의 정신적 아이디어와 관객 및 사회와의 소통을 목표로 하고 있다. 그의 음악은 어느 때보다 음악적 재료와 표현기술이 발달한 디지털 시대에, 작품을 관통하는 작곡가의 정신적 아이디어와 소통가능성이 중요한 가치로 부상했다는 사실을 보여준다.

21세기의 인터넷 환경을 바탕으로 부상한 개념음악적 경향은 독일뿐만 아니라 미국에서도 나타나고 있다. 대표적으로 미디어 아트와 알고리즘 예술, 프로그래밍 등 여러 분야에서 활동하는 작곡가 루크 드브와(R. Luke Debois)는 다양한 장르를 넘나들며 음악적 아이디어를 전달하는데 주력하고 있다. 자신을 “미디어 컨셉 아티스트”(Media Concept Artist)로 지칭하는 드브와는 크라이들러와 마찬가지로, 형식적이고 음악적인 특성보다는 아이디어에 초점을 맞춰 작품을 만든다. 특히 그는 디지털 테크놀로지를 보다 적극적으로 활용하고 음악과 미술, 그리고 미디어아트와 데이터예술의 경계를 가로지르며 미국문화를 날카롭게 풍자하는데 주력하고 있다.¹⁶³⁾

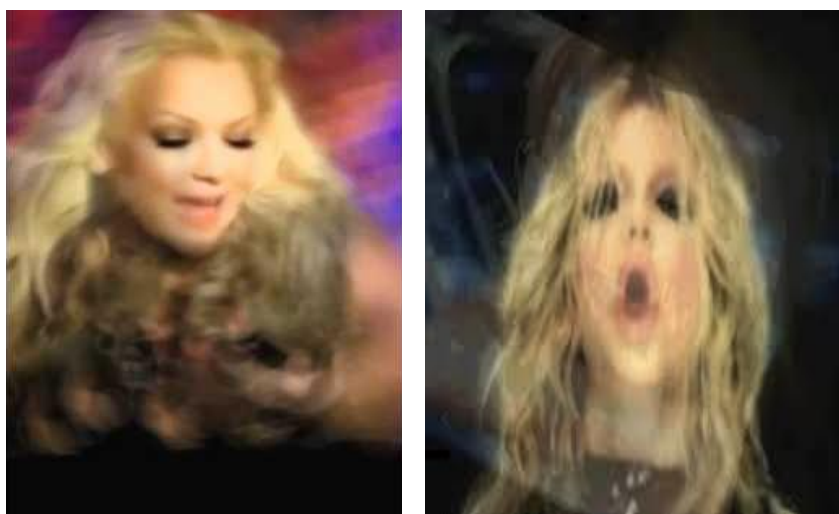
“(팝) 아이콘 브리트니”(Pop Icon: Britney, 2010)는 2000년대에 미국 팝음악과 대중문화를 상징했던 가수 브리트니 스피어스의 이미지를 다양한 형태로 변형해서 미디어가 조작하는 현실을 신랄하게 풍자한 작품이다. 드브와에 따르면, 브리트니 스피어스는 오토튠(Auto Tune)과 포토샵(Photoshop)으로 만들어진 팝스타이다. 브리트니는 라이브 공연에서 디지털 장치로 깨끗하게 수정되고 변형된 목소리로 립싱크하며, 각종 잡지와 매체에서 매끈하게 다듬어진 이미지로 소개되면서 완벽한 스타의 이미지를 선보여왔다. 데뷔 이래 그녀는 미디어를 통해 마돈나처럼 성녀와 창녀

162) Iddon, M, “Outsourcing Progress: On Conceptual Music, *Tempo* 70 (275), 39-41.

163) 루크 드브와, 타임랩스 사진과 음악의 비주얼 프로세싱(Time-Lapse Phonography and the Visual Processing of Music), 248-249.
<https://scholar.google.co.kr/citations?user=n40B-jEAAAAJ&hl=ko&oi=ao>
 (2018년 7월 16일 접속)

를 넘나드는 양가적인 매력을 지닌 이미지로 구조되어 왔다.

이 작품은 컴퓨터의 조작과정을 거쳐 브리트니의 어떤 이미지가 나오든 그녀의 눈동자가 영상 한가운데 위치하도록 했다. 또한 브리트니의 얼굴은 블러 처리된 채 산 비탈레 성당에서 들을 수 있는 올림(반향)이 목소리에 입혀져 아우라로 덮인 형상으로 거듭났다. 이러한 작업을 통해 드브와는 언제나 많은 이의 선망을 받는 동시에, 감시의 대상이 되는 팝스타를 표현하고자 했다.



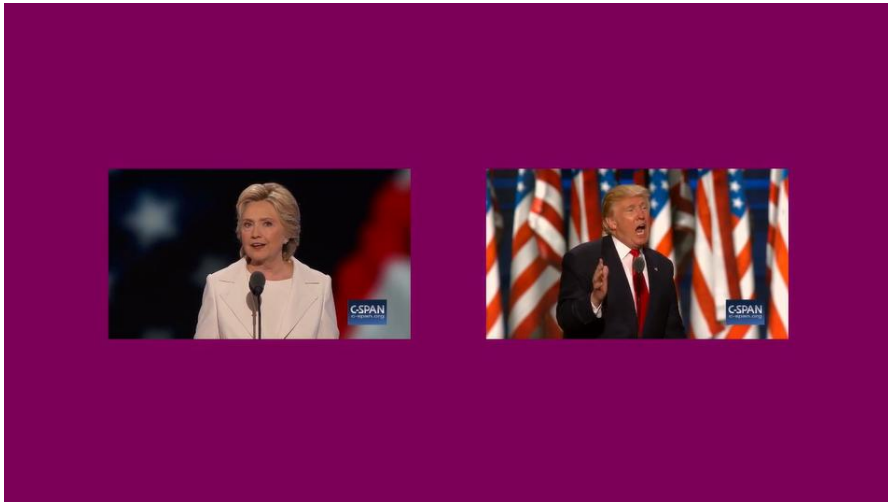
[그림 23] 루크 드브와, 《(팝) 아이콘 브리트니》

이와 함께 미국 대중문화 3부작으로 불리는 《아카데미》(Academy), 《빌보드》(Billboard), 《플레이》(Play)에서는 다양한 미디어 기법을 사용해서 미국의 대중문화가 걸어온 궤적을 압축적인 형태로 보여주고 있다. 이 세 작품에서는 영화의 영상기법으로 사용되는 타임랩스(time-lapse) 기법이 사용되었다. 타임랩스 기법은 긴 시간 동안 하나의 피사체를 촬영한 후, 영상을 빠르게 재생해서 긴 시간의 흐름을 압축적으로 보여주는 특수영상기법이다. 오랫동안 타임랩스 기법에 매료되었던 드브와는 이 작품에서 타임랩스 기법을 영상뿐만 아니라 소리에도 적용하여 일종의 “음향적 타임랩스”를 보여준다. 긴 시간 동안 노출시킨 카메라가 단일한 이

미지들을 움직임으로 결합해낸 것처럼, 드브와도 긴 음악을 압축시켜서 한 번에 재생함으로써 과거에 라이브 음악으로 알 수 없었던 새로운 지각을 얻어내는 것이다.

가령 《아카데미》에서는 1927년부터 2002년까지 아카데미 어워드에서 최고의 영화를 수상한 영상을 모두 재생해서, 75년간의 영화사를 단 1분이라는 시간 동안 훑어볼 수 있게 했다. 《빌보드》 역시 《아카데미》와 마찬가지로 과거의 빌보드 차트에 축적된 수많은 기록들을 짧은 시간동안 감상할 수 있게 만들었다. 이 작품은 아이팟을 위한 사운드 인스톨레이션(sound installation) 작품으로, 1958년부터 지금까지 빌보드 매거진 핫 100 차트(Billboard Magazine's Hot 100 chart)에서 1위를 차지한 857개의 작품을 단 몇 분간 재생한다. 또한 《플레이》에서는 지난 50년간 플레이보이 매거진의 표지사진으로 실린 몇 백 개의 얼굴을 매우 짧은 시간 동안 재생한다. 빠른 속도로 스쳐가는 얼굴들은 깜빡거린 채 뒤섞이면서 성적인 대상에 가해지는 시선과 욕망의 관계에 대해 이야기한다.

세 작품이 미국의 상징으로 자리 잡은 대중문화에 대해 이야기하고 있다면, 《수락》(Acceptance, 2016)은 천편일률적이며 진정성이 결여된 미국 정치의 모습을 영상으로 풍자한 작품이다. 영상 형식으로 발표된 이 작품은 2016년 트럼프와 힐러리의 대선후보 수락연설을 소재로 삼고 있다. 두 정치인의 수락연설 영상은 동시에 등장한다. 드브와는 트럼프와 힐러리가 수락연설에서 75%나 동일한 단어를 구사했다는 사실에 착안하여, 두 후보가 같은 말을 내뱉는 영상을 병치시켰다. 함께 재생되는 두 영상에서는 트럼프와 힐러리가 각자 다른 말을 하다가 곧바로 같은 단어를 동시에 발음하는 과정이 되풀이된다. 이러한 모습은 연설 스타일과 제스처, 수사법 등에서 나타나는 트럼프와 힐러리의 차이점을 보여주는 동시에, 두 후보가 실질적으로 동일한 내용을 말하고 있다는 것을 적나라하게 드러낸다. 즉 공화당과 민주당이라는 극명하게 다른 성격을 지닌 두 정당의 후보가 사실상 거의 같은 내용을 앵무새처럼 내뱉고 있다는 점을 비판하고 있는 것이다.



[그림 24] 루크 드브와, 《수락》

드브와의 음악은 설치미술이나 대중들에게 만연한 메시업과 유사한 작업을 통해 상호매체적인 특징을 보여준다.¹⁶⁴⁾ 또한 그는 잡지와 가요, 영화와 뉴스, 책, 통계도표 등 다양한 미디어에 디지털적인 조작을 가해서 자연적 지각으로 감지할 수 없었던 사실을 드러내며 대상에 대한 새로운 인식을 제공한다. 이러한 작업은 문화와 정치, 사회적 이슈를 관통하는 다양한 재료를 활용해 문화 권력에 대해 도발적인 메시지를 던진다는 점에서 그 의미를 찾을 수 있다.

이처럼 개념음악은 미디어 테크놀로지를 누구보다 적극적으로 사용하면서 ‘권위적인 것에 대한 도발’과 ‘극단적인 낯설게 하기’, 그리고 ‘풍자와 유머’의 전략을 통해 사회의 민감한 이슈를 거침없이 건드린다. 즉 디지털 기술을 통해 사용할 수 있는 모든 재료와 방법을 활용하여 익숙한 것을 최대한 비틀고, 일종의 충격요법을 통해 생각할 거리를 던져주는 것이다.

164) 《아카데미》와 《빌보드》, 《플레이》는 모두 설치미술의 형태를 띠고 있어서, 미술작품과의 경계도 희미한 모습을 보여준다. 많은 작품들이 전시장에서 동영상 볼 수 있는 LCD 스크린으로 만들어진 액자형태로 발표되거나, 직접 헤드폰을 쓰고 들을 수 있는 물리적인 형태로 발표되었다.

4) 대표작: 니콜 리제, 《히치콕 에튀드》(2010)

- ‘조작된 레디메이드’로서의 음악

니콜 리제(Nicole Lizée, 1973-)의 피아노와 사운드 트랙, 비디오를 위한 《히치콕 에튀드》(Hitchcock Études)는 이미 완성된 영화에 디지털적인 조작을 가하여 원작을 재구성하고 탈맥락화한 작품이다. 리제는 히치콕의 영화를 소재로 삼아 편집한 후에, 완성된 영상을 토대로 피아노 파트를 작곡하여 영상과 악기가 상호작용하는 작품을 만들었다. 이 작품은 대중에게 친숙한 영화를 디지털 미디어로 편집해 사적인 경험을 표현한다는 점에서, 오늘날 음악에서 부활한 레디메이드 현상을 보여주고 있다.

먼저 작품을 관통하는 주요한 특징으로 혼톨로지(Hauntology)의 경향을 언급할 필요가 있다. 리제는 자신을 스스로 ‘테크노 혼톨로지스트’(Techno Hauntologist)라 칭한다. 여기서 혼톨로지란 데리다(Jacques Derrida)의 유령론을 번역한 용어로 본래 정치철학적 개념이었으나, 2000년대 중반 이후 오래된 아날로그 미디어를 디지털 테크놀로지로 샘플링하고 편집하는 음악에 쓰이기 시작하였다.¹⁶⁵⁾

혼톨로지 음악은 디지털 시대의 변화된 미디어 환경과 밀접한 관련을 갖고 있다. 과거의 많은 문화적 산물이 데이터베이스화되면서 예술은 과거를 끊임없이 소환하기 시작했다. 가령 혼톨로지 아티스트는 컴퓨터로 편집한 자료와 샘플을 오래된 신디사이저의 음색이나 어쿠스틱 악기와 뒤섞고, 영화음악에서 영감을 받아 새로운 작품을 만들어낸다. 혼톨로지 음악의 또 다른 특성으로는 디지털 방식을 통해 아날로그 미디어의 물질적인 속성을 구현한다는 점에 있다. 이를테면 과거의 음반을 다양한 방식으로 편집한 뒤, 아날로그 음반을 재생할 때 발생하는 노이즈를 삽입하고 증폭시키는 것이다. 요컨대 혼톨로지 음악은 미디어 특유의 물질적 특성에서 기인하는 사운드를 본래의 음반에 덧입혀 과거에 대한 노스탤지어를

165) 데리다는 마르크스가 사망한 후에도 그의 글과 사상이 여전히 유령처럼 떠돌며 현실세계에 영향력을 행사한다는 점에 착안하여 이 개념을 만들었다.

생성한다.¹⁶⁶⁾

리제의 음악에서도 ‘과거의 미디어에 대한 노스탤지어’와 ‘아날로그적 노이즈’는 핵심적인 역할을 한다. 리제는 혼롤로지 뮤지션이 음악을 제작 하던 방식과 유사한 원리를 사용하여 작곡한다. 비단 음악뿐만 아니라, 오래된 영화와 가라오케 음악, 게임음악 등을 소재로 삼아 작곡하는 것이다. 특히 1980-90년대의 대중매체는 그녀가 가장 즐겨 사용하는 소재다. 청소년기에 MTV를 비롯하여 뉴웨이브(New Wave)와 헤비메탈, 영화, 더 레드 핫 칠리 페퍼스(the Red Hot Chili Peppers)나 더 스미스(the Smiths) 같은 저항문화 아티스트에 폭 빠져 살았던 성장배경은 그녀의 음악세계와 감수성에 직접적인 영향을 주었다.

또한 아버지가 기술자였기 때문에, 어릴 적부터 릴투릴 녹음기(reel-to-reel machine), 스타일로폰(stylophone), 음니코드(omnichord) 등 많은 아날로그 기계를 실제로 보고 만질 기회를 가질 수 있었던 성장환경은 리제가 예전 음악만큼이나 과거의 미디어에 관심을 갖는 계기가 되었다. 그녀는 오래된 미디어를 고전적인 악기와 동등한 위치에 놓고 생각하고, 둘을 함께 결합하는 것을 자연스럽게 당연하게 생각한다.

이처럼 변화된 미디어 환경을 토대로 과거 대중문화와 아날로그 미디어에 대한 향수를 반영하는 작품이 바로 《히치콕 에튀드》다. 이 작품은 《큐브릭 에튀드》(Kubrick Études, 2013)와 《타란티노 에튀드》(Tarantino Études, 2015), 그리고 《데이비드 린치 에튀드》(David Lynch Études, 2016)와 함께 유명 감독의 영화를 활용한 시리즈로, 히치콕의 중기 영화를 바탕으로 만들어졌다.¹⁶⁷⁾ 총 7곡으로 구성된 《히치콕 에튀드》에는 각 곡마다 사용된 영화 장면에 토대한 표제가 붙어있다.

166) 혼롤로지 음악의 자세한 특성과 사례에 대해서는 다음의 문헌을 참조하시오: 신예슬, “혼롤로지 음악 경향의 매체적 특성과 그 미학,” (서울대학교 석사학위논문, 2017); Simon Reynolds, 『레트로마니아: 과거에 중독된 대중문화』, 최성민 번역, (서울: 작업실유령, 2014).

167) 《히치콕 에튀드》에 사용된 영화는 《싸이코》(1960), 《나는 비밀을 알고 있다》(1956), 《로프》(1948), 그리고 《새》(1963)이다.

	에튀드	마디
I	싸이코-솔 바스 에튀드 (Psyco-Saul Bass Étude)	1-54
II	나는 비밀을 알고 있다-도리스 데이 에튀드 (The Man Who Knew Too Much-Doris Day Étude)	55-169
III	싸이코-말더듬이 에튀드 (Psyco-Stutter Étude)	170-231
IV	로프-파티 에튀드 (Rope-The Party Étude)	232-310
V	새-교실 에튀드 (The Birds-Schoolhouse Étude)	311-424
VI	나는 비밀을 알고 있다-포노그래프 에튀드 (The Man Who Knew Too Much -Phonograph Étude)	425-444
VII	싸이코-샤워 에튀드 (Psyco-Shower Étude)	445-519

[표 25] 니콜 리제, 《히치콕 에튀드》의 구성

그렇다면 이제 이 작품이 어떠한 방식으로 작곡되었는지 살펴보도록 하자. 《히치콕 에튀드》는 [표 26]에 제시한 것처럼 “영상선택”과 “조작”, 그리고 “피아노 파트 추가”의 과정을 거쳐 작곡되었다. 즉 이미 완성된 오래된 영상을 가져와서(레디메이드) 다양한 방식으로 조작하고 편집하며¹⁶⁸⁾(재매개), 편집된 음향을 토대로 피아노 음악을 만들어(피아노와의 상호작용), 노스탤지어의 정서를 환기하는 것이다.

168) 샘플링은 일반적으로 기존 음반의 일부를 인용하는 방식을 지칭한다. 샘플링되는 부분은 드럼 비트와 선율의 클라이막스 같은 특정한 음악적 요소부터 말소리와 노이즈 등 비음악적인 소리까지 매우 다양하다. 신예슬, “혼톨로지 음악 경향의 매체적 특성과 그 미학,” 21.

1) 레디메이드 (영상매체의 사용)	2) 재매개 (디지털 기기로 편집 및 왜곡)	3) 왜곡된 소리를 피아노로 재현해서 상호작용
알프레드 히치콕의 영 상과 버나드 허먼의 음악을 그대로 사용	커팅, 글리치, 오래 감 기, 빨리감기, 반복, 재 배열, 오버랩	기계로 흐트러진 소리 를 토대로 피아노 파 트 추가
: 노스텔지어의 정서 환기		

[표 26] 니콜 리제, 《히치콕 에튀드》의 구성방식

이 작품에는 히치콕 감독의 영상뿐만 아니라, 영화음악에 참여한 버나드 허먼(Bernard Herman)의 사운드트랙이 통째로 사용되었다. 에튀드를 구성하는 대부분의 곡에는 심리적인 불안감을 유도하는 영상과 함께, 불협화음, 복조성, 7화음, 오스티나토 음형 등이 사용되어 버나드 허먼 특유의 서스펜스 사운드를 경험할 수 있다.

또한 비단 영화의 배경으로 사용된 음악뿐만 아니라, 음향효과와 등장인물의 대사까지도 각 에튀드를 구성하는 중요한 오브제로 활용되었다. 가령 제3곡 ‘싸이코-말더듬이 에튀드’(이하 ‘말더듬이 에튀드’)에는 영화 《싸이코》의 남자 주인공인 노먼 베이츠가 여자 주인공인 마리온에게 대화를 건넬 때 말을 더듬는 장면이 음악적 재료로 쓰였고, 제4곡 ‘로프-파티 에튀드’(이하 ‘파티 에튀드’)에는 등장인물의 피아노 연주와 메트로놈 소리가, 제 7곡 ‘싸이코-샤워 에튀드’(이하 ‘샤워 에튀드’)에는 살인 장면과 비명소리가 모티브로 사용되었다.

소재를 선택한 다음에는 선택한 영상을 편집하고 조작하는 과정을 거쳤다. 본래 에튀드가 음계나 옥타브처럼 특정한 연주기술을 연마하기 위해 만들어진 것처럼, 이 작품도 글리치한 노이즈를 집중적으로 사용하여 영상을 조작하는 다양한 음악적 테크닉을 선보인다. 특히 이 작품은 기계가

오작동하면서 발생하는 효과를 본래 영상의 이미지와 사운드에 덧입히는 것에 역점을 두어 재작업하였다.

“이 작품에 사용된 재료들은 해체되고 접합되며, 손상을 입은 채로 제시된다. 그 결과 분리되고 불규칙한 리듬재료, 뒤틀린 선율과 화성이 겹겹이 쌓여 나타나게 된다. 작품 전반에서 경험할 수 있는 이런 불완전한 사운드는 라이브로 연주되는 피아노의 어쿠스틱한 음향재료와 함께 새로운 음향적 풍경을 만들어낸다. 여기서 사용된 사운드 재료들은 영화에서 들을 수 있는 버나드 허먼의 사운드 재료와 음향효과, 오디오 사운드를 확장시킨 것이다.”¹⁶⁹⁾

기계에 오류가 발생할 때 나는 소리가 흥미롭고 매혹적이라고 생각했던 리제는 마치 비디오가 고장 나는 것처럼, 영상을 인위적으로 반복하고 해체하며 글리치 사운드를 삽입하였다. 즉 사운드와 이미지를 왜곡하는 방식을 통해 히치콕 영화의 감각적 특징을 극대화하고자 한 것이다.

리제가 과거의 아날로그 영상의 조작으로 얻고자 한 효과는 영화감독이자 설치미술가인 더글러스 고든의 작품 《24시간 싸이코》(24 Hour Psycho, 1993)의 ‘마이크로 내러티브’(micro-narrative) 기법과 밀접한 관련을 갖는다. 마이크로 내러티브 기법이란 본래 초당 24프레임으로 되어 있는 영화를 초당 2개의 프레임으로 확장하는, 일종의 ‘시간 늘이기’ 작업을 통해 각 장면을 아주 느린 속도로 살펴보는 것이다.¹⁷⁰⁾ 고든은 106분의 길이를 갖춘 히치콕 감독의 영화 《싸이코》 전체를 차용했는데, 원작을 초당 2프레임으로 변형시켜 본래 영화의 시간보다 약 13배가 늘어난 1660분, 즉 24시간으로 연장시켰다.¹⁷¹⁾ 그는 여기에 영화가 가진 소리를

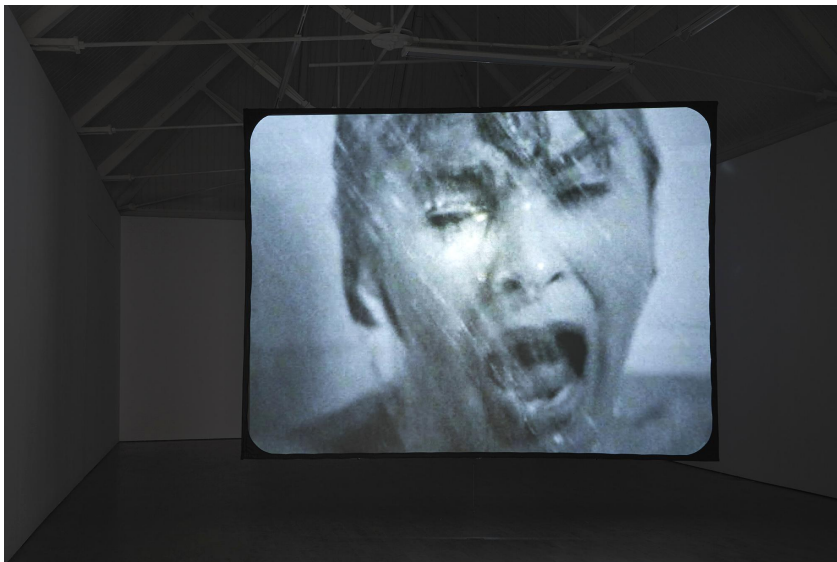
169) 니콜 리제, 《히치콕 에튀드》, 악보에 수록된 프로그램노트.

170) 고든은 《24시간 사이코》 외에도 《현기증》, 《지킬박사와 하이드》 같은 영화에 마이크로 내러티브 기법을 적용해서, 대중에게 친숙한 영화를 생경한 감각으로 보여준다.

171) 이 작품은 대중문화의 콘텐츠를 그대로 가져와 차용하는 방식을 취했다는 점에서 레디메이드 내지 파운드 푸티지의 형식을 갖는다.

완전히 제거해서 소리 없는 비디오 프로젝션으로 만들었다.

고든의 마이크로 내러티브 작업에서 핵심적인 것은 비디오로 경험할 수 있는 영화의 매체성을 드러내서 색다른 지각적 경험을 제공한다는 점에 있다. 영화의 극단적인 감속과 소리의 억압을 통해 본래 영화가 가지고 있었던 영화의 서사적 흐름을 완전히 증발되어 버린다. 크나큰 스크린을 통해 작품이 최대한 느리게 영사되는 동안, 영화 속 사물은 굵뜨게 구현되고 지연되면서 유기성이 해체되는 과정을 겪는다. 즉 디테일이 극대화되는 대신, 장면간의 인과관계가 희석되어 버리는 것이다.



[그림 25] 더글러스 고든, 《24시간 싸이코》

이러한 과정은 원작과 다른 차원의 경험을 선사한다. 미처 지각하지 못했던 세밀한 부분이 노출되면서 영화의 섬세한 단면이 드러나는 것이다. 관객은 영화를 구성하는 수많은 쇼트들을 자세히 보면서 영화 속에 숨겨진 뜻밖의 마이크로 내러티브를 발견하며 영화를 재발견하는 과정을 겪는다.

한편 《24시간 싸이코》에서 구사된 마이크로 내러티브 기법은 비디오(VCR)로 경험할 수 있는 영화의 매체성을 전면적으로 드러낸다는 점에서

주목할 필요가 있다. 고든은 집에서 비디오로 히치콕의 영화를 보았던 기억을 되살려, 영화를 비디오로 볼 때 체험 가능한 지각방식을 이 작품에서 구현하였다. 가령 비디오로 영화를 볼 때 경험할 수 있는 슬로우 모션의 감속 기능은 영화관과는 다른 비디오에 기반한 경험을 제공한다. 이처럼 고든은 1990년대 초반 비디오 세대가 경험한 지각을 반영하기 위해 비디오의 물질적 효과를 활용하여 기존의 영화를 다른 형태로 확장하고 변형하여 새로운 미학적 경험을 제공하였다.

리제는 원작의 변형을 통해 비디오의 매체적 감각을 되살리는 고든의 아이디어와 문제의식을 음악에 적용하였다.¹⁷²⁾ 유년시절 히치콕 영화를 즐겨 보았던 리제는 작품을 비디오로 계속 반복하고 재생하는 가운데 비디오 필름이 늘어지면서 나타나는 독특한 특징에 매료된다. 비디오가 고장나면서 영화 속 색채가 포화되거나, 독특한 리듬이 만들어지는 것에 흥미를 느꼈던 리제는 비단 영화적인 소재뿐만 아니라, 아날로그 미디어 자체의 속성에서 기인하는 물리적 결함의 흔적들을 작품에 적극적으로 담고자 했다.

리제의 이 같은 작업은 “아날로그 미디어의 디지털적인 구현”이라는 견지에서 이해될 수 있다. 앞서 언급했듯이 이 작품은 완성된 영화의 장면을 오브제로 사용하여 아날로그 비디오가 오작동하듯이 영상을 인위적으로 반복하고 해체하며, 글리치 사운드를 삽입하여 사운드와 이미지를 왜곡하는데 중점을 두었다. 또한 고든의 《24시간 싸이코》가 이미지의 감속을 통해 시간을 확장하는 측면에서만 영화의 변형에 관여했다면, 리제는 영상의 속도뿐만 아니라, 색채와 순서, 사운드까지 다양한 요소들을 변형하여 마이크로 내러티브 기법을 보다 복합적인 차원에서 구현하고자 하였다.

[표 27]은 작품에 사용된 히치콕의 영화가 어떠한 왜곡의 과정을 거쳤는지 보여주는 것이다. 영상에서는 오래감기와 빨리감기, 반복과 재배열,

172) 리제는 더글러스 고든의 마이크로 내러티브 기법에 관심을 가져 이를 음악에 적용했다는 사실을 악보의 프로그램 노트에 직접 언급하였다.

오버랩 기법 등이 사용되었다. 특히 재생되는 화면을 중간에 뚝 끊거나, 방금 재생된 화면이 다시 슬로우 모션으로 반복되고, 일시적으로 화면이 꺼지는 방식 등이 주요한 영상 조작방식으로 다뤄졌다. 사운드 역시 글리치를 비롯하여, 딜레이, 루핑, 초핑, 피치 쉬프팅, 리버브 등이 사용되어 영상의 기계적 조작을 효과적으로 뒷받침하였다.

분류	조작기법	설명
사운드	초핑(chopping)	음악을 작은 요소로 분절해서 재조합
	루핑(looping)	샘플링된 부분을 계속해서 반복함
	글리치(Glitch)	오류가 난 듯한 기계적 소음을 창출
	속도조작	재생속도의 변화를 줌
	피치쉬프팅 (pitch shifting)	음고를 조작함
	오버래핑(overlapping)	사운드를 겹치게 함
	오버더빙(overdubbing)	녹음된 소리를 겹쳐서 재생함
	리버브(reverb)	인위적으로 소리를 울리게 함
	딜레이(Delay)	일정한 시간적 간격을 두고 잔향을 발생시켜서 소리를 인공적으로 지연시킴
영상	빨리감기	인위적으로 영상의 속도를 빠르게 함
	슬로우모션(Slow Motion)	영상의 속도를 느리게 조정함
	글리치(Glitch)	영상에 오류가 난 것처럼, 픽셀을 깨지게 하거나 왜곡해서 화면을 의도적으로 파괴

	오버래핑(Overlapping)	뒤 장면이 앞 장면과 겹쳐서 서서히 전환됨
	교차편집	두 가지 이상의 사건을 엇갈리게 편집
	점프컷(Jump Cut)	연속된 화면 중 일부를 없앤 채 화면을 이어 붙여서 비연속적 흐름을 강조하는 기법
	블리(Blur)	이미지를 불투명하게 몽개놓음
	디졸브(Dissolve)	화면을 흐리게 하면서 전환

[표 27] 니콜 리제, 《히치콕 에튀드》, 사운드와 영상의 주요 조작방식

다음으로 작곡가는 원작을 편집한 음악을 악보에 트랜스크립션하고, 옮긴 음악을 토대로 피아노 파트를 작곡하였다. 히치콕 영화를 재편집해서 만든 영상은 다시 라이브 피아노 연주와 복합적으로 교차된다. 여기서 주목할 점은 피아노 음악을 먼저 만들고, 거기에 영상을 덧입힌 것이 아니라, 영상을 토대로 피아노 음악을 만들었다는 것이다. 영상에 맞춰 피아노 음악을 만들었기 때문에, 복합박자가 많이 사용되며 박자가 수십 차례 이상 바뀌게 된다.

또한 스크린 앞에서 클릭트랙을 끼고 연주하는 피아니스트는 영상에서 나타나는 갑작스러운 감속이나 급격한 가속, 리타르단도와 아템포의 반복처럼 불규칙한 음악적 흐름에 잘 맞춰 연주해야 한다. 따라서 이 작품에서는 영상이 제1연주자, 피아노가 제2연주자라 할 만큼 영상과 피아노의 비중이 거의 동등하며, 둘 간의 긴밀하고 정확한 협업이 필수적이다. 영상과 음악의 일치가 작품의 성패를 가르기 때문에, 피아니스트는 사전에 사운드 트랙을 수십 차례 이상 반복하면서 영상이 주는 기계적 감각에 익숙해지는 과정을 거쳐야 한다. 피아니스트가 불규칙한 영상에 맞춰 연주하는 동안, 영상과 피아노의 역동적인 상호작용이 나타나게 된다.

이렇게 기존의 영상에 다양한 디지털 조작을 가한 뒤 피아노 파트를 추가해서 만든 《히치콕 에튀드》는 크게 세 가지 음악적 특징으로 설명될 수 있다.

첫째, 이 작품은 이미지와 사운드의 불규칙한 반복과 다양한 음향적 왜곡을 통해 심리적 측면을 강화하고 긴장감을 고조시킨다. 예컨대 첫 곡 ‘싸이코-솔 바스 에튀드’는 영화 《싸이코》의 도입부에 등장하는 타이틀 시퀀스를 비롯한 여러 장면에서 왜곡을 가했다. 원작의 타이틀 시퀀스에 나타나는 주요한 시각적 특징은 흑색이나 백색의 배경에 각기 대조되는 색채를 지닌 일정한 굵기의 선들을 교차로 배열하는 것이다. 가령 검은 바탕 위에 등장하는 백색 선은 위에서 아래로, 아래에서 위로, 좌에서 우로, 그리고 중앙에서 가장자리로 움직이면서 특유의 리듬감을 형성한다.

리제는 시각적 대립관계를 선보이는 원작의 규칙적인 형태를 의도적으로 깨뜨렸다. 가령 원작에서 제목인 “PSYCHO”의 타이포그래피가 해체되었다가 결합되었다면, ‘솔바스 에튀드’에서는 해체된 글자가 다시 하나로 조합되지 못하고, 좌우로 불안하게 움직인다. 또한 이렇게 해체된 채로 부유하는 글자들의 크기나 속도, 모양을 자유자재로 변형해서 긴장감과 불균형, 불안감을 증폭시켰다.

타이틀 시퀀스에 사용된 사운드 트랙과 마찬가지로, 음정과 속도, 음색 등에도 독특한 조작이 가해졌다. 본래 7화음이 짧고 강렬하게 맞부딪치며 강한 추진력과 방향성을 지닌 음악에는 계속해서 음향적인 왜곡이 일어나면서 어딘가로 나아가지 못하고 계속 한 자리에 갇힌 듯한 효과가 나타난다. 딜레이가 일어난 후 마디 13부터는 원작 영상의 사운드가 점점 느려지고, 글리치의 거친 음색이 가세하게 된다.

Hitchcock Études

for piano and glitch



Nicole Lizée

$\text{♩} = 152$
Psycho-Saul Bass Étude

Track

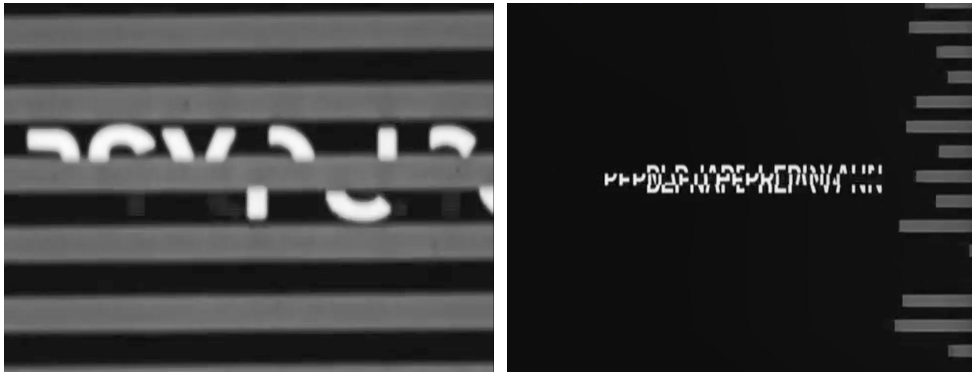
Piano

Delay

[악보 35] 니콜 리제, 《히치콕 에튀드》 중
 ‘싸이코-솔 바스 에튀드’, 마디 1-9.



[그림 27] 니콜 리제, 《히치콕 에튀드》, 실제 연주장면



[그림 28] 니콜 리제, 《히치콕 에튀드》 중 ‘싸이코-솔바스 에튀드’ 영상

‘싸이코-솔바스 에튀드’의 중반부에는 타이틀 시퀀스 외에 영화 《싸이코》의 장면들이 삽입되었다. 이 부분에는 마리온이 회사에서 도주한 후 비 내리는 차창을 배경으로 운전하는 장면이 사용되었다. 영상에는 마리온의 불안한 심리를 대변하는 비 내리는 모습과 와이퍼의 움직임이 담겼다. 음악에는 영상과 달리 타이틀 시퀀스의 음악이 그대로 사용되었으며, 피치쉬프팅 기법을 통해 음고들이 미세하게 하강하거나 상승하며 변조된다. 피아노는 분할된 리듬의 반주를 통해 음고의 불규칙한 변조를 뒷받침하며, 마리온의 불안정한 심리상태를 섬세하게 구현하는 역할을 했다.

후반부에는 폭우가 쏟아지는 동안 운전을 하며 바깥의 풍경을 응시하려는 마리온의 표정이 집중적으로 조명되었다. 이 부분에는 리듬이 계속 불규칙한 형태로 빨라졌다가 느려지면서 불안한 심리를 강화한다. 이처럼 솔바스 에튀드에서는 영상의 속도가 갑자기 바뀌거나, 글리치가 나타나거나, 음고가 변조되는 양상을 통해 아날로그 기계의 물질적인 특성을 드러낸다.

그런가하면 제3곡 ‘말더듬이 에튀드’에는 남주인공 노먼 베이츠의 대사 중 일부인 “잘못된 표현이에요. 왜냐면...(it's really a falsity. Because...)”이 스피치 멜로디(speech melody)처럼 변형된다. 오작동하는 기계를 표현하기 위해 노먼 베이츠의 대사는 피치가 변형되고, 딜레이 되며, 일부 단어들 이 반복되거나 해체되어서 말을 더듬는 정도가 더욱 극대화된 형태로

제시된다.

170 *Psycho - Stutter Étude* $\text{♩} = 100$
15' stutter collage Leap begins

you you e- it's - rea lly a fal-

173 fal- fal- fal- i ty be cause w - be cause

175 you you e- it's real - ly a fal-

[악보 36] 니콜 리제, 《히치콕 에튀드》 중
‘싸이코-말더듬이 에튀드’, 마디 170-174

사운드 조작에 맞춰 영상은 대사가 반복되거나 변형될 때마다 매끄럽지 않게 끊기는 형태로 반복되는데, 이는 말을 더듬는 노먼 베이츠의 모습을 시청각적인 방식으로(the visual and the auditory stuttering) 형상화한다.¹⁷³⁾ 노먼 베이츠가 말을 더듬는 모습이 연거푸 앞으로 되돌아가는 영상과 절묘하게 어우러지는 것이다. 또한 피아노 역시 이러한 모습에 맞춰 무조적인 선율이나 화음을 넣거나, 대사와 조금씩 엇갈리는 리듬을 사용하여 불규칙한 특성을 강화하였다.

173) Christopher Morano, “A Performer’s Perspective on Three Works for Pianist and Moving Images: Analysis with Performance and Practice Strategies for Michel van der Aa’s *Transit*, Nicole Lizée’s *Hitchcock Etudes*, *Surface Tension* by Eve Egoyan and David Rokeby,” (Ph.D. Diss., The University of British Columbia, 2016), 37.

195 Pitchshifted
you you c- i- it's - rea lly a fal-
mf mp f

197 fal- fals-
fals i ty be cause w - be cause
pp p mp

199 you you c- i- it's real - ly a fal-
f mf

[악보 37] 니콜 리제, 《히치콕 에튀드》 중
‘싸이코-말더듬이 에튀드’, 마디 195-200

제4곡 ‘파티 에튀드’에는 주인공 필립이 메트로놈에 맞춰 피아노를 치는 장면이 나온다. 그는 자신이 저지른 범죄를 추궁하는 형사에게 “뭘 의심하는 거죠?(What do you suspect?)”라고 말하는데, 이 중 마지막 단어의 일부 음절이 제자리를 맴돌 듯 반복되며 불규칙한 프레이즈가 형성된다.

277

"What do you suspect?"

"spect"

"spect"

p

280

"spect"

"spect"

"spect"

"spect"

284

"spect"

"spect"

"spect"

"spect"

200 (Change after each articulation)

[악보 38] 니콜 리제, 《히치콕 에튀드》 중
 ‘싸이코-파티 에튀드’, 마디 195-200

제6곡 ‘나는 비밀을 알고 있다-포노그래프 에튀드’(이하 ‘포노그래프 에튀드’)에서는 여주인공 도리스 데이가 ‘케 세라 세라’(Que Sera, Sera)를 부르는 장면이 사용되었는데, 원곡의 선율을 지각할 수 없을 정도로 미세하게 해체된 음악적 단편이 중첩되어 하나의 악구를 이룬다. 즉 이 곡에는 녹음된 소리를 겹쳐서 재생하는 오버더빙이 사용되었다. 가령 하나의 음악적 단편이 채 끝나기도 전에 두 번째 단편이 오버랩되고, 또다시 세 번째 단편이 오버랩되는 양상을 보이는 것이다. 오버랩 된 단편들은 리버브로 잔향을 가진 채 불규칙하게 반복되면서 미스터리한 분위기를 자아낸다. 이런 특성은 샘플링된 부분이 서로 중첩되고 이어 붙여지지만, 그 이

음새가 매끄럽게 처리되지 않는 혼톨로지 음악의 전형적인 특성들¹⁷⁴⁾을 보여주는 것이기도 하다.

두 번째로, 《히치콕 에튀드》는 특정한 장면을 집요하게 반복해서 원작 영화에서 지각할 수 없었던 부분을 조명한다. 가령 ‘샤워 에튀드’는 크게 마리온이 샤워하는 장면(장면 1)과 노먼 베이츠가 칼을 높이 쳐들고 마리온을 찌르는 장면(장면 2), 그리고 노먼 베이츠를 발견한 마리온이 비명을 지르는(장면 3) 세 가지 장면으로 구성된다. 이 세 장면에서는 단편들이 서로 불규칙하게 교차된다. 가령 샤워 에튀드 중반부 이후 장면 2와 장면 3은 짧은 틈을 두고 교차되며 관객의 심리적 불안함을 지속적으로 조성한다. 또한 전체적으로 장면의 단편들이 계속해서 전환되거나, 연거푸 앞으로 돌아가고, 중단되었다가 다시 재생되기를 반복하는 양상을 보인다.

특히 눈여겨볼 것은 장면 3에서 노먼 베이츠가 칼을 휘두르는 모습이 반복적으로 등장하는 부분이다. 원작에서 짧은 시간에 걸쳐 과편적으로 등장했던 살해 장면은 약 20차례에 걸쳐 강박적이고 사디즘적으로 반복된다. 장면 3은 등장할 때마다 조금씩 다른 방식으로 변화되어 반복된다. 예를 들어 칼로 찌르는 장면을 확대하거나, 정지시키고, 초점을 전환하는 것이다. 이처럼 반복될 때마다 중점을 두는 포인트를 조금씩 달리하며, 관객은 남자 주인공의 광기에 사로잡힌 눈빛이나, 칼을 사용하는 방식, 샤워커튼을 걷는 순간 등 영화관에서 포착하기 어려운 디테일을 지각하게 된다.

또한 ‘샤워 에튀드’에는 싸이코의 실제 사운드 샘플이 글리치 사운드와 혼합되어 연주된다. 이때 사용되는 샘플은 샤워기의 물줄기 소리, 마리온의 비명소리, 마리온의 피가 물과 함께 배수구로 내려가는 소리, 그리고 마리온이 살해되는 순간 원작에서 사용되었던 음향효과들이다. 속도와 피치가 왜곡된 사운드 샘플이 계속 사용되면서 서스펜스는 극대화된다. 이처럼 이 곡은 ‘싸이코-솔바스 에튀드’와 마찬가지로 분절된 장면들을 확대하고 반복하고 변형하여 원작에서 지각할 수 없었던 부분을 노출시켰다.

174) 신예슬, “혼톨로지 음악 경향의 매체적 특성과 그 미학,” 19.



445 *Psycho - Shower Étude*

mf (Blend with sample)

Senza ped.

447

449 *mp* *f* *mf*

[악보 39] 니콜 리제, 《히치콕 에튀드》 중 ‘싸이코-샤워에튀드’,
마디 445-448



493 "Ahhhhh"

사운드트랙: 여주인공의 비명소리

mp

Sub. (Sempre)

495 "Ahhhhh"

sub p *mf* *mp*

Sub. p *mf* *sub mp*

497 "Ahhhhh"

Sub. p *mf* *sub mp*

Sub. p = 100

[악보 40] 니콜 리제, 《히치콕 에튀드》 중 ‘싸이코-샤워에튀드’,
마디 493-498



[그림 29] 니콜 리제, 《히치콕 에튀드》 중
‘싸이코-샤워에튀드’에 사용된 영상

Sub $\text{♩} = 104$

501

"Abhhhh"

Optional: Scream along with track

Sub *p*

503

Sub $\text{♩} = 88$

f

Sub *mp*

505

Molto legato

mf

507

(Change pedal very rarely; only when overly blurry)

[악보 41] 니콜 리제, 《히치콕 에튀드》 중
‘싸이코-샤워에튀드’, 마디 501-508

세 번째로 《히치콕 에튀드》는 영상의 시간적 순서를 재배치하거나 중간에 다른 장면을 삽입해서 원작의 시공간을 재구성한다. ‘포노그래프 에튀드’에서는 남자가 회전하는 레코드판에 바늘을 대서 음악을 듣는 장면이 모티브로 사용되었다. 원작에서 이 장면은 10초도 되지 않을 만큼 짧지만, 같은 영화의 여러 다른 장면들이 접합되며 확장된다. 가령 레코드판에서 음악이 나오는 순간, 화면은 원작에서 칸타타를 부르는 여자 합창단원의 얼굴로 전환된다. 이 때 레코드에서 흘러나오는 음악은 원작의 음악을 감지할 수 없을 만큼 음고와 음색이 왜곡된 형태로 등장한다. 이후에도 원작 영화의 다른 장면이 수시로 끼어들면서 의식의 흐름을 그대로 보여주는 효과가 나타나게 된다.

심지어 ‘나는 비밀을 알고 있다-도리스 데이 에튀드’(이하 ‘도리스 데이 에튀드’)에는 작곡가인 니콜 리제가 직접 등장하기도 한다. 이 곡의 말미에는 피아노 의자에 앉아 노래하는 도리스 데이 곁에 니콜 리제가 유령처럼 등장한다. 작곡가는 노래하는 도리스 데이 옆에 앉아 그녀를 가만히 응시하는데, 반복되는 리듬적 패턴에 맞춰 나타나고, 사라지고를 반복한다. 또한 ‘새-교실 에튀드’에서는 담배를 피며 학교에 있는 아이들을 초조하게 기다리는 주인공 멜라니 옆에 작곡가가 등장한다. 리제는 멜라니 옆에서 생각하는 포즈를 취하다가 고개를 돌리는데 시간차를 두고 다시 멜라니가 고개를 돌리기 때문에 마치 멜라니가 리제의 행동을 따라하는 것처럼 보인다. 두 경우에서 볼 수 있듯이 이 작품에서는 작곡가가 등장인물과 만난 것처럼 설정하여 작품 속의 허구적 시간과 작곡가가 경험하는 현재적 시간이 만나는 순간을 형상화하고 있다.¹⁷⁵⁾

175) 리제는 어렸을 적부터 히치콕 영화의 비디오에 자신을 동화시키고 싶었기에 자신을 작품의 화면 속에 직접 삽입했다고 언급하였다. Christopher Morano, “A Performer’s Perspective on Three Works for Pianist and Moving Images: Analysis with Performance and Practice Strategies for Michel van der Aa’s Transit, Nicole Lizée’s Hitchcock Études, Surface Tension by Eve Egoyan and David Rokeby,” 36.



[그림 30] 니콜 리제, 《히치콕 에튀드》, 작품에 등장한 작곡가

‘도리스 데이 에튀드’ 또한 ‘솔 바스 에튀드’에서 등장했던 장면 중 일부가 수시로 등장하면서 음악의 일관된 시간적 흐름이 해체되는 모습이 나타난다. 도리스 데이가 앞을 바라보며 피아노를 치는 동안, ‘솔 바스 에튀드’에서 나왔던 타이틀 시퀀스 장면이 간헐적으로 스쳐가는 것이다. 이렇게 현재 장면과 앞 장면이 교차되면서, 마치 도리스 데이가 앞 장면을 회상하는 것처럼 보이는 효과가 나타나게 된다. 이러한 특징은 과거의 문화를 끊임없이 끌어들이고 회상하는 혼톨로지의 경향을 작품의 서사적 시간의 조작을 통해 보여준 것이라 할 수 있다.

이제까지 살펴본 것처럼 《히치콕 에튀드》는 디지털적인 조작을 통해 역설적으로 아날로그 미디어의 불완전한 물질성을 전면에 부각시키면서 원작의 미적 특성을 강화하고 있다. 공포와 두려움을 자아내는 히치콕 음악은 혼톨로지 음악과 만나 본연의 심리적 효과를 더욱 감각적인 형태로 드러낸다. 즉 고장난 비디오처럼 뒤틀리고 왜곡되는 영상과 그에 수반되는 다양한 종류의 소음이 히치콕의 영화가 지닌 불안한 심리와 날 것의 욕망, 강박증과 관음증 등의 특성을 극대화하는 것이다.

무엇보다 이 작품은 디지털화로 인해 올드미디어와 뉴미디어가 서로 소통하면서 수많은 문화적 재료를 손쉽게 획득하고 조작할 수 있는 최근의 문화적 환경을 반영하는 것이기도 하다. 이 작품은 히치콕 영화라는 과거

의 문화적 산물을 가지고 자유롭게 유희하고 탐구하는 모습을 보여준다.

이처럼 《히치콕 에튀드》는 이미지와 음향의 왜곡과 내러티브의 해체 등 친숙한 재료에 대한 ‘낯설게 하기’를 통해 사소하게 지나쳤던 장면을 새롭게 지각하게 만든다. 또한 작곡가가 영화를 전유하는 경험이 미학적 대상으로 확장되었다는 점에서 21세기에 디지털 미디어를 매개로 한 새로운 유형의 레디메이드를 선보이고 있다.

3. 사운드와 미디어의 자유로운 횡단

디지털 컨버전스 음악은 미디어간의 자유로운 변환 현상을 음악에 적극적으로 도입한다. 최근 다양한 종류의 미디어가 상호작용하는 환경 속에서, 미디어에 대한 적극적인 실험을 감행하는 것이다. 쇼팽이 《피아노 연습곡》에서 피아노 테크닉의 가능성을, 베리오가 《세쿠엔치아》에서 개별 악기의 가능성을 실험했듯이 오늘날 많은 작품에는 미디어간의 소통가능성을 실험한 작품들이 등장하고 있다.

작곡가들은 다른 감각에 기반하고 있는 매체를 동시에 사용하는 것에 만족하지 않고, 각 매체의 특성이 서로 전치되고 호환되는 음악을 만든다. 이러한 실험은 ‘이미지와 소리’뿐만 아니라, ‘어쿠스틱 악기의 사운드와 디지털 사운드’, 나아가 ‘디지털 미디어와 인간의 신체’가 지닌 특성을 교환하거나 번역하는 작업으로 나타나고 있다.

1) 사운드와 이미지의 횡단

하나의 미디어가 지닌 특성이 다른 미디어의 특성으로 구현되는 미디어간의 전환현상은 먼저 사운드와 이미지의 관계에서 찾을 수 있다. 이 때 이미지는 회화의 이미지를 비롯해 그래픽 이미지와 영상이미지 등을 포괄적으로 일컫는 것이다. 작곡가는 이미지를 사운드로 치환하고, 영상 이미지에 상응하는 사운드를 만들거나, 사운드의 특징과 상응하는 영상 이미지를 제시하여 둘 간의 독특한 관계를 창출한다.

대표적으로 크라이들러의 《스캐너 연습곡》(Scanner Studies, 2011)은 그래픽 이미지를 소리로 변환하는 원리를 사용하였다. 그는 디지털 미디어에서 그래픽의 기본 단위인 픽셀을 척도로 삼아, 가장 위에 있는 픽셀은 제일 높은 음으로, 가장 낮은 곳에 있는 픽셀은 제일 낮은 음으로 치환하였다. 즉 픽셀이 아래로 향할수록 음은 낮아지고 위로 향할수록 음은 높아지게 되는 것이다. 음악이 영상으로 재생되면서 여러 개의 선은 스캔

을 하듯이 그래픽을 가로지른다. 그리고 그래픽을 구성하는 픽셀들이 선에 닿자마자 해당하는 음이 울리게 된다.

“연습곡”이라는 제목이 말해주듯이, 크라이들러는 스캔되는 이미지에 다양한 매개변수를 적용하여 이미지와 소리의 관계를 여러 각도에서 실험한다. 스캔되는 이미지에는 기본 도형과 잡다한 이모티콘, 모나리자의 이미지를 비롯해 “Beethoven,” “Chopin,” “Politics” 등의 텍스트 그래픽이 사용되었다. 각각의 그래픽에는 다양한 속도의 스캔이 적용된다. 또한 여러 각도에서 이미지가 스캔되기 때문에 그래픽 이미지가 소리로 변하는 과정을 다양한 형태로 경험할 수 있다. 예컨대 선이 수평으로 지날 때는 같은 음이 지속되고, 수직으로 지날 때는 낮은 음부터 높은 음까지 동시에 울리며 클러스터가 발생한다. 또한 사선으로 가로지를 때는 위아래로 클리산도가 나타나게 된다. 즉 이 작품은 특정한 매체가 지닌 특징이 다른 매체의 특성으로 자유롭게 치환되는 디지털 매체의 특성을 활용하여 이미지를 음악처럼 다루고 있다.

이 작품이 흥미로운 것은 전통적인 서구예술음악에 내재된 작품의 실현 과정이 디지털 미디어를 통해 한 단계 생략되었다는 것을 보여주기 때문이다. 러더포드 존슨이 지적하듯이 매체의 변환은 서구 예술음악에서 계속 존재했던 것이다. 가령 연주자는 악보를 통해 텍스트로 보존된 음악적 부호를 읽고, 그것을 악기나 목소리를 이용해서 소리로 전환한다. 다시 말해, 음악작품은 연주를 통해 소리로 실현되는 행위를 수반하는 것이다. 하지만 《스캐너 연습곡》에서는 스캔을 통해 문자를 읽자마자 소리가 등장하면서 기존의 중간 단계가 생략된다. 즉 이 작품은 베토벤이나 쇼팽처럼 기보적인 가치를 중요시 하는 음악을 텍스트 이미지로 만들고, 그것을 읽는 동시에 소리로 울리게 함으로써 디지털 시대에 음악의 변화된 존재론적 특성을 보여주고 있다.¹⁷⁶⁾

176) Tim Rutherford-Johnson, *Music after fall*, 96-97.



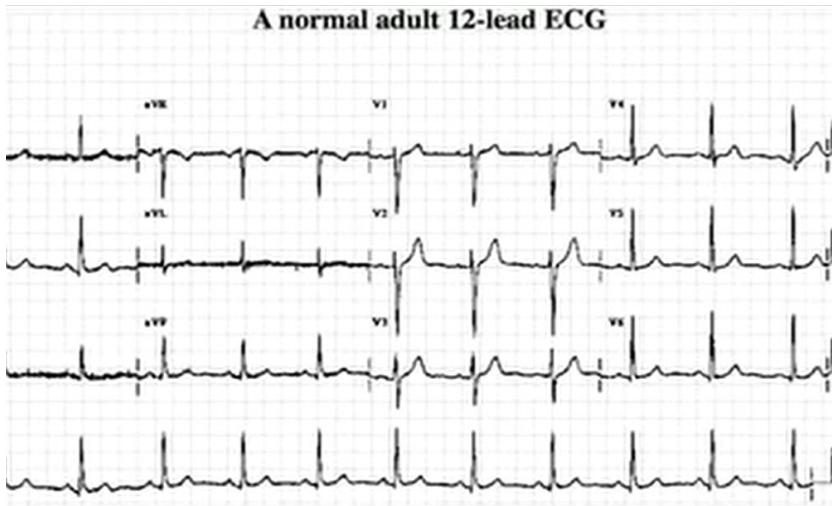
[그림 31] 요하네스 크라이들러, 《스캐너 연습곡》

디지털 컨버전스 음악에 나타나는 미디어간의 전환은 이미지 그 자체뿐만 아니라, 이미지가 지시하는 다양한 정보를 음악으로 변환하는 작업으로도 나타나고 있다. 레아 뮈어의 《강한비트》(Hardbeat, 2009)는 심장건강을 측정하기 위해 사용하는 심전도 그래프(EKG)를 음악으로 변형해서 작곡한 작품이다. 뮈어는 심장에 대한 음악을 작곡하기 위해 심장과 관련된 다양한 요소들을 사용했다. 그녀는 심전도 그래프와 심장진단기록, 심장을 촬영한 이미지를 활용하여 ‘아픈 사람을 위한’ 독특한 음악을 작곡하였다.

이 작품에는 네 명의 심장병 환자와 건강한 사람 한 명의 심전도 그래프가 사용되었다. 실제로 이 그래프는 불규칙한 심장박동과 함께 무기력을 호소하는 60세 여성, 심근경색을 일으켜 극심한 가슴통증을 겪는 55세 남성, 심방성 이단맥 환자, 심장이 빠른 속도로 수축하는 60세의 고혈압 남성, 그리고 완전히 정상적인 소견을 보이는 사람의 심장을 측정한 것이다.

환자들의 심전도 그래프가 차례로 제시되고, 소프라노, 알토 플루트, 베이스 플루트, 첼로의 연주로 각각의 그래프를 변환한 음악이 뒤따른다. 또한 이 작품은 각 사람의 심장을 진단한 기록을 파편화된 텍스트로 만들어 작품의 가사로 사용하였다. 즉 심전도 그래프를 기반으로 한 의료기록이 그래프와 함께 조각조각 파편화된 텍스트로 영상 여기저기서 튀어나오는 것이다. 예컨대 일반인에게는 생소한 “심방조동”(atrial flutter), “심근”(myocardial), “심실”(ventricular), “정상보다 빠른 비트”(premature beat) 등의 의학적 용어는 작품 전반에 걸쳐 등장한다. 또한 소프라노는 파편화된 의학적 언어들을 크게 외치거나 선율적인 형태로 부른다.

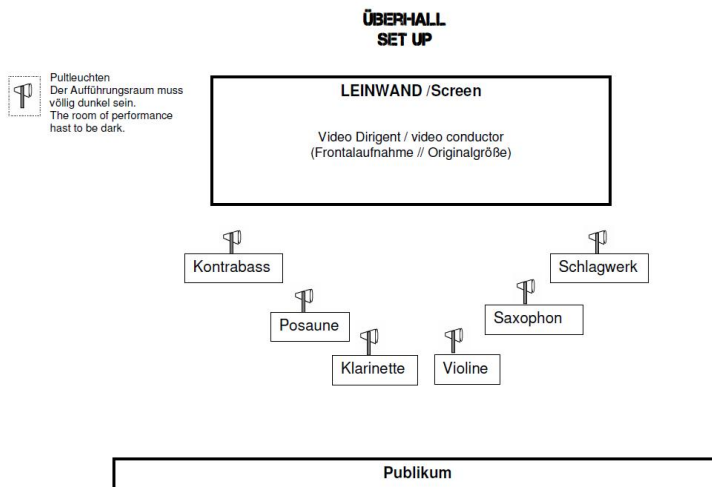
이 작품은 실제로 음악만으로 공연되기도 하지만, 공연을 뮤직비디오로 편집한 영상을 통해 음악으로는 그래프와 음악 간의 변환과정이 잘 드러난다. 영상 속에서 심전도 그래프와 음악으로 변환된 악보는 중첩되면서 이 작품이 ‘심장을 위한 음악’이라는 것을 밀도 있게 표현해내고 있다.



[그림 32] 레아 뮈어,
《강한비트》에 사용된 심전도 그래프의 이미지

다음으로 브리기타 무텐도르프(Brigitta Mutendorf)의 《위에서의 울림》(überhall)과 《뒤에서의 울림》(hinterhall)은 음악적 사건의 특징을 이미지에 긴밀히 대응시켜 작곡한 작품이다. 이 두 작품은 구체적으로 ‘울림’이라는 청각적 현상을 시각적인 현상으로 치환하고 있다. 먼저 《위에서의 울림》은 소리의 조작으로 나타나는 울림의 변화를 이미지에도 함께 적용시킨 작품이다. 이 작품은 콘트라베이스, 트롬본, 클라리넷, 바이올린, 색소폰, 타악기와 함께, 비디오와 디지털 음향장치가 사용되었으며, 악기와 음향장치로 조작된 울림의 변화를 영상에 적용시킨 뒤, 음악과 비디오를 동시에 보여준다.

[그림 33]의 무대구성과 [그림 34]의 연주장면에서 볼 수 있듯이, 이 곡에는 악기 뒤편에 대형 스크린이 위치하며, 실물 크기에 해당하는 지휘자의 영상이 스크린을 통해 등장한다. 지휘자가 관객에게 앞모습을 보인 채 지휘하는 동안, 악기들은 지휘자의 사인에 맞추어 연주하게 된다. 연주자들은 악보를 볼 수 있는 보면대의 불빛을 제외하고는 불이 꺼진 무대에서 연주하기 때문에, 비디오 지휘자의 모습만이 부각되고, 연주는 거의 소리만으로 지각된다.



[그림 33] 브리기타 무텐도르프, 《위에서의 올림》 무대 구성



[그림 34] 《위에서의 올림》 실제 연주장면

이 작품은 미국의 사운드 아티스트이자 작곡가인 알빈 루시에르(Albin Lucier)의 작품 《나는 방 안에 앉아있습니다》(I am sitting in a room)에서 영감을 받아 작곡되었다. 이 작품은 명료한 언어적 의미를 지닌 소리를 순수한 음향으로 바꾸는 실험으로 반향을 일으킨 바 있다. 한 사람

이 방 안에 앉아 텍스트를 읽으면, 그 소리가 테이프에 녹음되어 재생되는데, 이 때 등장하는 소리는 또다시 녹음되어 재생되며, 이러한 과정은 처음의 단어가 더 이상 들리지 않을 때까지 되풀이된다.

무텐도르프는 루시에르의 아이디어를 음악과 영상에 동시에 적용시켰다.¹⁷⁷⁾ 《위에서의 울림》은 크게 6개의 부분으로 구성되며, 각자 같은 길이와 흡사한 음악적 내용을 갖고 있다. 루시에르의 작품과 마찬가지로 이 작품은 한 부분에서 다음 부분으로 넘어갈 때마다 뚜렷했던 음색이 점차 미세하게 흐려져 간다.

가령 첫 부분은 명료한 텍스트와 울림을 갖고 있다. 타악기뿐만 아니라, 목관악기와 현악기 역시 리듬을 뚜렷이 강조하는 것이다. 그러나 이후 프레이즈를 구성하는 음이 조금씩 빠지고, 모호한 음색이 추가되면서, 음악은 점점 더 불투명해진다. 즉 이 작품은 단계적으로 색이 열리는 그라데이션(Gradation) 효과가 음악에서 구현되었다는 인상을 준다.

위에서
의 울림
I

177) 루시에르의 변칙이는 음향적 실험은 예술계에 뜨거운 호응을 얻었고, 지금까지도 그의 작품을 재해석한 작품들이 등장하고 있다. 특히 그의 작품은 최근 인터넷에서 패러디된 바 있다. 한 유튜브 유저는 《나는 비디오방에 앉아있습니다》(I am sitting in a video room)라는 제목으로 루시에르의 작품을 영상으로 실험하였다. 그는 “나는 비디오 방에 앉아있습니다”를 비롯한 텍스트를 읽어 녹화한 화면을 유튜브에 업로드 했으며, 그것을 다시 복제하여 업로드 하는 과정을 천 번 이상 되풀이하였다. 업로드 과정이 반복될 때마다 영상의 질은 저하되며 언어를 비롯해 영상까지도 기계적으로 잔뜩 일그러진 모습이 나타나게 된다.

[illegible]

위에서
의 올림
V

Überhall V

Stufe 4 in der Verhallung des Originals // Stufe 3 in der Verhallung von Überhall II
Stufe 2 in der Verhallung von Überhall III // Stufe 1 in der Verhallung von Überhall IV

위에서
의 올림
VI

Überhall VI

Zuspiel:

Stufe 5 in der Verhallung des Originals // Stufe 4 in der Verhallung von Überhall II
Stufe 3 in der Verhallung von Überhall III // Stufe 2 in der Verhallung von Überhall IV // Stufe 1 in der Verhallung von Überhall V

Die Schichten laufen gleichzeitig ab, so dass sich eine Tiefenstaffelung ergibt.

Ensemble:

Die Spieler haben die Pullleuchten ausgeschaltet und bleiben auf ihren Plätzen.

Video:

Das Video auf der Leinwand ist das einzige Licht im Raum. Der Dirigent selbst ist nicht mehr zu erkennen, sondern nur noch Konturen seiner Bewegung. Mit dem letzten Durchlauf wird das Licht im Video immer schwächer, so dass sich Dirigent und der gesamte Raum in Dunkelheit auflöst.

[악보 42] 브리기타 무텐도르프, 《위에서의 올림》

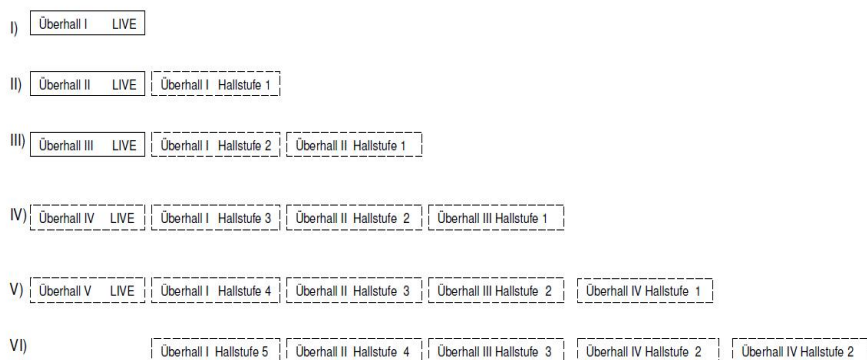
1. 《위에서의 올림 I》은 라이브로 연주된다.
2. 《위에서의 올림 II》는 라이브로 연주되고, 《위에서의 올림 I》은 첫 번째 올림단계와 함께 울린다.
3. 《위에서의 올림 III》이 라이브로 연주될 동안, 《위에서의 올림 I》에는 두 번째 올림 단계가, 《위에서의 올림 II》에는 첫 번째 올림단계가 적용되어 동시에 울린다.
4. 《위에서의 올림 IV》와 《위에서의 올림 V》도, 2와 3의 과정과 같은 원리가 적용된다.
5. 《위에서의 올림 VI》 라이브 공연 없이 다섯 개의 올림만 적용된다.

[표 28] 브리기타 무텐도르프, 《위에서의 올림》 작업과정

이러한 일종의 그라데이션 효과는 앙상블 음악과 함께 이를 뒷받침하는 디지털 비디오와 음향장치에서도 나타난다. [그림 35]는 이 작품의 작업과정과 원리를 잘 보여준다. 두 번째 라이브 연주부터는 바로 이전의 라이브를 녹음한 곡이 함께 재생되는데, 이 때 녹음된 곡은 디지털 소프트웨어 프로그램으로 울림을 입혀서 재생된다.¹⁷⁸⁾ 그리고 이 울림은 다음의 라이브 연주가 나올 때마다 기하급수적으로 거세진다.

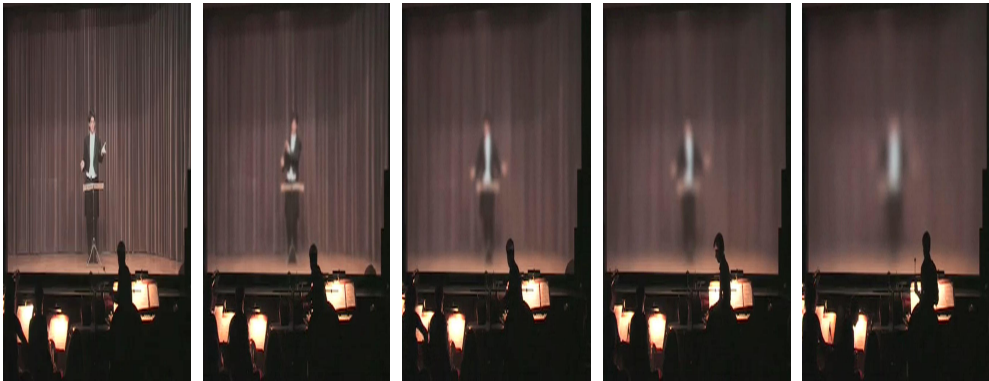
다음으로 주목할 것은 변화되는 울림에 상응하는 영상이다. 작곡가는 흐려지는 이미지에 맞추어, 한 부분에서 다음 부분으로 넘어갈 때마다 블러 처리를 추가했다. 따라서 본래 명료한 형태로 등장한 지휘자의 모습은 마지막 부분에 도달했을 때 형체를 알아보기 어려울 정도로 뭉개진 형태로 나타난다.

이처럼 루시에르의 작품이 텍스트를 읽는 소리의 음향적 변화를 재료로 삼았다면, 《위에서의 울림》은 디지털 장치로 조작이 가해진 앙상블로 울림의 변화를 만들어내고, 거기 상응하는 영상의 시각적 구현을 통해 이미지와 사운드의 흥미로운 대응을 보여주고 있다.



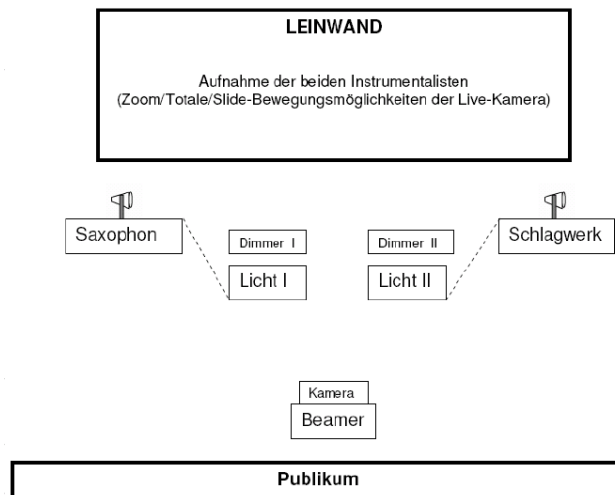
[그림 35] 브리기타 무텐도르프, 《위에서의 울림》 작업과정 도식

178) 메아리처럼 울려 퍼지는 공간의 자연적 울림은 작곡가가 리버브(reverb) 프로그램을 통해 인위적으로 만든 것이다. 작품의 말미로 갈수록 뭉개지는 음향은 어쿠스틱 악기의 조작과 디지털 소프트웨어로 만들어낸 가상적인 울림의 결합으로 만들어졌다.



[그림 36] 브리기타 무텐도르프, 《위에서의 올림》, 스크린 영상의 단계별 변화

《위에서의 올림》이 사운드와 이미지를 독립적인 조작하여 둘을 연결했다면, 《뒤에서의 올림》은 사운드와 이미지가 직접적으로 연계되는 작품이다. 타악기와 바리톤색소폰, 라이브 비디오와 조명조절기가 사용된 이 작품은 타악기 연주자와 바리톤색소폰 연주자의 이미지를 비디오로 영상하고, 소리의 변화에 맞춰 이미지를 변화시킨다.



[그림 37] 브리기타 무텐도르프,
《뒤에서의 올림》, 무대구성

[그림 38]에 표시된 무대구성처럼, 각 연주자 앞에는 비스듬히 사선으로 조명 두 개가 위치해있으며, 각 조명은 조명제어기기와 연결되어있다. 음악 소프트웨어 Max/msp의 프로그래밍의 도움으로 조명과 사운드가 연결되면서, 악기가 내는 음향적 진폭에 따라 밝기의 변화가 생기게 된다. 연주자가 다양한 밝기를 내는 조명 앞에서 연주하는 동안, 카메라는 줌(zoom)이나 회전기법을 통해 무대 위의 정경을 다채로운 방식으로 담아낸다. 이러한 과정은 조명과 카메라를 매개로 소리와 이미지가 연동되는 모습을 보여준다. 즉 소리가 연주자 앞의 조명을 변화시키고, 그 모습을 카메라가 다양한 형태로 담아 스크린에 투사시키는 것이다.

이처럼 디지털 컨버전스 음악은 디지털로 매개된 재료의 유동적 특징을 활용하여 이미지와 사운드를 자유롭게 연계시킨다. 단순히 이미지와 사운드를 합성하는 것이 아니라, 각자의 특성을 보다 복합적인 형태로 교차시키는 것이다.



[그림 38] 브리기타 무텐도르프, 《뒤에서의 울림》

2) 아날로그 사운드와 디지털 사운드의 횡단

디지털 컨버전스 음악에서 미디어의 교차와 혼합은 서로 다른 성격의 미디어뿐만 아니라, 아날로그 사운드와 디지털 사운드 간에도 나타난다. 이러한 현상은 일차적으로 디지털 샘플이 등장한 것에서 비롯한다. 컴퓨터로 만들어진 샘플음악이 오케스트라 악기의 사운드를 실제에 가깝게 모방하면서, 연주에 적극적으로 활용되기 시작한 것이다. 여기서 주목할 것은 디지털 샘플이 아날로그 사운드를 완전히 대체하지 않고 공존한다는 점에 있다. 즉 디지털 샘플은 악기의 사운드를 개조하여 독자성을 가지면서도 기존의 사운드와 서로 소통하고 경쟁하는 것이다.

이처럼 오늘날 아날로그 사운드와 디지털 사운드의 복합적인 관계를 대변하는 작품으로 스티븐 타카스기(Steven Takasugi)의 《라이브 피아니스트와 전자 증폭장치, 그리고 재생장치를 위한 피아노 연습곡》(Die Klavierübung for live pianist, electronic amplification and playback)을 들 수 있다. 이 작품은 일종의 “음악적 튜링 테스트”로 음악 테크놀로지와 발달과 함께 아날로그 사운드와 디지털 샘플의 경계에 대해 질문을 던진다. 수학자 앨런 튜링이 1950년 제작한 튜링테스트가 누가 인간이고 누가 컴퓨터인지 헷갈리게 하려는 목적으로 만들어졌듯이, 이 작품 또한 어떤 부분이 라이브 연주이고 미디 연주인지에 대해 혼란을 일으킨다.¹⁷⁹⁾

179) 본래 이 작품은 2007년에 오로지 피아노 샘플만을 사용해 작곡된 작품이었다. 부제인 《착각으로의 여정》(A Journey Through Falsehood)가 의미하듯이, 작품의 목적은 디지털 피아노 샘플을 실제 피아노 소리처럼 들리게 작곡해서 청자를 속이는 것이다. 작품의 연주는 모바일 기기를 사용하는 방법과 실제 홀에서 스피커를 사용하는 방법 두 가지로 진행되었다. 전자의 경우, 청자는 눈을 가린 채 혹은 어두운 방에서 CD 플레이어나 MP3 플레이어를 사용해 작품을 듣게 되는데, 이 때 헤드폰에는 저음을 강화하는 베이스 부스트(base boost) 기능이 사용되었다. 홀에서 스피커를 사용해 듣는 경우에는, 스테레오 재생방식을 사용하거나 헤드폰 청취와 유사하도록 여러 개의 스피커를 설치한 뒤 음악을 재생하였다. 또한 저음재생전용 스피커인 서브우퍼를 사용해서 실제 피아노 연주를 듣는 것처럼 공간감을 강화하였다. 스티븐 타카스기, 《라이브 피아니스트와 전자 증폭장치, 그리고 재생장치를 위한 피아노 연습곡》, 악보에 수록된 프로그램 노트.

이 작품은 디지털 소프트웨어로 작곡되었다. 타카스기는 피아노 소리와 흡사한 기악샘플의 사운드를 재료로 삼고, 그래픽 화면에 샘플을 배치하면서 작곡하였다. 작업된 결과물은 귀로 들었을 때는 고전적인 기악곡처럼 지각되지만, 실제로는 악보와 상관없이 컴퓨터 샘플로 작곡되었다는 점에서 전자음악이라는 존재방식을 지니고 있다.

또한 이 작품은 컴퓨터로 작곡된 후 오선보로 옮겨졌기 때문에, 연주하기에 매우 까다로운 형태를 띠고 있다. 이 작품은 4/1박자에 4분음표 기준으로 240bpm의 빠르기를 갖춘 무조적인 현대음악의 모습을 갖고 있다. 하지만 실상 이 작품은 특정한 리듬적 패턴으로 구획될 수 없는 복잡한 양상을 갖는다. 가령 도입부에서는 짧은 음가를 가진 몇 개의 음이 비교적 긴 간격을 두고 불규칙하게 등장한다. 그러나 뒤로 갈수록 인간의 연주가 불가능할 만큼 리듬과 음역, 화음 등에서 극도의 복잡함이 나타나게 된다. 폭 넓은 음역과 수직적인 화음이 연속적으로 나타나는 동시에, 불규칙한 리듬이 쉴 새 없이 등장하는 것이다.

Die Klavierübung, Erster Satz
version for live pianist, electronic amplification and playback
(2007-09/2014) Steven Kazuo Takasugi

[악보 43] 스티븐 타카스기, 《피아노연습곡》, 마디 1-12



[악보 44] 스티븐 타카스기, 《피아노연습곡》, 마디 135-146

흥미로운 점은 작품을 연주하기 위해 준비하는 과정부터 나타난다. 이 작품은 연주자에게 고도의 사전준비를 요한다. 연주자가 라이브 연주와 샘플로 녹음된 연주를 구분하기 어렵게 피아노를 쳐야 되기 때문이다. 연주자에게 요구되는 덕목은 리듬과 속도를 비롯해, 모든 음악적 내용을 기계처럼 연주할 수 있는 정밀성이다. 이를 위해 연주자는 미디파일과 함께 정확히 등장하는 연습을 수없이 해야 하는 것이다. 즉 연주자는 피아니스트의 연습을 돕기 위해 만든 파일들¹⁸⁰⁾을 들으며 자신과 협업할 미디파일

180) 작곡가가 작품을 위해 사용하는 파일은 1) 실제 콘서트홀에서 사용하는 파일과, 2) 연주자가 연주하는 모의파일, 그리고 3) 연주자가 실제 연주에 대비할 수 있도록 만든 세 종류의 파일로 나뉜다. 이 중에서 연주자가 가장 첫 번째로 참고해야 하는 것은 바로 모의파일이다. 모의파일은 실제로 무대에서 연주되는 미디파일과 일부 음만 제외하고는 거의 흡사한 형태를 갖고 있다. 이 작품은 처음부터 인간이 연주하기 어려운 형태로 작곡되었기 때문에, 연주자는 이 모의파일을 들으면서 작곡가가 제시한 다음의 규칙에 따라 자신이 최종적으로 연주할 음을 추출해야 한다.

의 연주에 익숙해지는 과정을 거쳐야 한다.

한편 연주자는 모의파일을 들으면서 미디파일에 구현된 다이내믹과 아티큘레이션, 페달의 사용방식을 모방해내야 한다. [표 29]의 지시사항에 적혀있는 것처럼, 연주자는 자신의 선택에 따라 연주할 음들을 추출하지만, 미디 연주와의 구분이 어렵게 만들기 위해 연주가 가능한 부분을 모두 연주하고, 악보에 제시된 음역을 유지해야 한다.

1. 가능한 많은 음을 연주하십시오
2. 먼저 모의 피아노 연주(mock piano realization)를 들으시오 (파일명: Takasugi. Die Klavierübung, Mvt. I. Live Version 2014. Mock Piano Realization.wav) (첫 번째로) 연주자가 모의 피아노 연주 중에서 반드시 온전한 상태로 유지하고 싶다고 생각하는 음들을 추출하십시오.
3. 만약에 악보가 악기의 낮고 높은 음역을 둘 다 필요로 한다면, 이 섹션 동안 대개 이 음역을 유지하려고 시도하십시오

[표 29] 스티븐 타카스기, 《피아노연습곡》, 작곡가의 연주지시

	기능구분	용도	실제 기능
1	실제 콘서트장에서 사용하는 파일	콘서트플레이백오디오파일	공연장에서 트는 오디오파일
2		콘서트클릭트랙오디오파일	연주의 편의(정밀한 연주)를 위해 박자를 세어주는 파일
3	모의파일	모의 피아노 연주 파일	실제 피아니스트가 연주해야 하는 파일: 악보 그대로 표기되어있으며, 연주자는 이 파일에서 음을 추출해낸다.
4	연습파일	연습(클릭트랙+플레이백)	플레이백 부분과 함께 박자를 세어준다.
6		연습(재생+Mock(모의) 피아노)	콘서트장에서 음악이 실제로 어떻게 나올지 이 파일을 통해 연주자가 가늠할 수 있다.

따라서 실제 연주가 행해질 때 미디 연주는 자신과 흡사한 피아노 연주와 얹히고설키게 된다. 후반부로 갈수록 피아니스트는 인간이 연주하기 불가능할 만큼 복잡한 음악을 연주하기 위해 살인적인 테크닉을 구사한다. 이처럼 기계적인 감각을 선보이는 연주를 통해 샘플로 만들어진 연주와 라이브 연주의 경계는 흐려지는 모습을 보인다.

이 작품은 관객에게 “지금 내가 듣는 것이 라이브인가? 아니면 샘플을 녹음한 파일인가?”라는 궁금증을 불러일으키지만, 튜링테스트처럼 관객에게 자신이 들은 연주가 누구의 것인지 맞추게 하지는 않는다. 하지만 이 작품은 튜링 테스트의 방식을 차용해서 어쿠스틱 악기에서 비롯한 아날로그 사운드와 샘플로 만들어진 디지털 사운드가 갖는 관계에 대해 고찰했다는 점에서 그 핵심을 찾을 수 있다.

이 작품에서 디지털 샘플은 아날로그 피아노 음악을 재매개하고, 피아노는 디지털 샘플을 다시 모방한다. 이처럼 두 매체가 얹히면서 분간이 어려워진 상황은 디지털 시대에 샘플 음악이 아날로그 음악만큼이나 큰 영향력을 가지게 되었다는 것을 보여준다.¹⁸¹⁾ 즉 아날로그 사운드가 디지털 테크놀로지로 매개되면서 서로간의 경쟁과 보완이 일어나는 재매개¹⁸²⁾의 상황을 음악적으로 표현하는 것이다.

181) 이러한 특징은 20세기 중반에 녹음기술의 발전으로 ‘라이브 음악’과 ‘녹음된 매체로서의 음악’의 관계가 역전되는 상황을 환기시킨다. 녹음기술의 발전은 음반이 라이브 공연을 일방적으로 모방하는 사본의 위치에서 벗어나, 역으로 라이브 음악에도 영향을 끼치는 독자적 매체이자 음악적 텍스트로 만들었다. 가령 연주자들이 음반에서 들었던 음악을 모범적인 전형으로 따라하거나, 사람들이 콘서트홀에서 한 치의 실수 없이 투명하고 완벽한 음향을 기대하기 시작한 것이 그 대표적 예이다. Robert Philip, *Performing music in the age of recording* (New Haven: Yale University Press, 2004), 59.

182) 재매개의 개념에 대해서는 본고의 II-1-2)-(1), “올드미디어와 뉴미디어의 융합: 정보의 탈물질화에 따른 문화적 향유방식의 변화”를 참조하시오.

3) 사운드와 신체의 횡단

음악에서 미디어간의 전환현상은 질적으로 다른 특성을 지닌 미디어 사이에서만이 아니라, 인간의 신체와 사운드 사이에서도 본격적으로 나타나기 시작했다. 이에 해당하는 대표적 유형으로 ‘사운드와 인성’을 비롯해 ‘사운드와 제스처(gesture),’ 그리고 ‘사운드와 움직임(movement)’이 교차하는 현상을 살펴보도록 하겠다.

먼저 사운드와 인성이 작품에서 소통하는 사례로 페터 아블링어(Peter Ablinger)의 작품을 들 수 있다. 페터 아블링어는 여러 작품에서 인간의 목소리를 악기의 사운드로 치환하는 시도를 감행한 작곡가다. 그간 아놀드 쇤베르크와 루치아노 베리오, 쇠르지 리게티, 조지 크럼 등 많은 현대 음악 작곡가들이 만든 작품에서는 인성(人聲)을 사용해 악기와 언어의 경계를 허물려는 시도가 꾸준히 있어왔다. 가령 쇤베르크는 《달에 홀린 피에로》에서 ‘말하는 선율’을 뜻하는 슈프레히슈팀메(Sprechstimme) 기법을 통해 음악과 언어의 중간지점에 있는 음악을 보여주었고, 베리오의 《세쿠엔치아 III》에서는 중얼거리는 소리, 숨소리, 신체로 내는 소리 등 다양한 소리를 표현하면서 인성의 한계를 타파하고자 했다.

이처럼 20세기 현대음악에서 전통적인 성악작법을 탈피하여 사람의 목소리를 악기처럼 사용하려는 시도가 있었다면, 21세기 현대음악에서는 디지털 미디어의 메타적 속성을 활용해 인간의 목소리를 악기와 대응시키는 작품이 등장하기 시작했다. 아블링어는 현재 이러한 작업을 가장 활발히 하는 작곡가 중 한 명이다. 그의 여러 작품에서는 악기가 사람이 말하듯 연주하거나 의미를 지닌 단어를 건반으로 발음하면서 독특한 감각을 자아낸다.

악기를 목소리와 연결 짓는 아블링어의 시도는 《목소리와 피아노》(Voices and Piano)에서 처음 등장하였다. 아블링어는 녹음된 목소리와 억양, 톤 등을 분석하고 그것을 음악적 매개변수로 치환한 뒤, 최종적으로 피아노가 연주할 수 있는 음악을 작곡하였다. 또한 그는 음성분석을 전문

으로 하는 소프트웨어를 사용하여 다양한 인성을 리듬과 음고, 다이내믹을 가진 악보로 트랜스크립션했다.

또한 주목할 것은 목소리 분석의 대상이 되는 사람들이다. 매번 시리즈로 발표되는 이 작품에서는 과거부터 현재까지 다양한 분야를 아우르는 사회 저명인사의 목소리가 주요한 소재로 활용되었다. 하이데거와 사르트르 같은 철학자, 원베르크와 아이슬러 같은 작곡가, 그리고 정치가 마오쩌둥과 테레사수녀까지 한 시대를 풍미했던 각계 인사와 현재 활발히 활동하는 사람을 포함해 현재까지 총 80여명의 목소리가 이 작품에 사용되었다. 평균 3-4분 남짓한 길이로 되어 있는 이들의 목소리는 주로 과거의 인터뷰나 연설, 강연 등에서 가져온 것으로, 각 사람들의 철학과 인생을 반영하는 내용을 담고 있다.



마리나 아브라모비치(Marina Abramovic), 아매널릭(Amáunalik), 기욤 아폴리네르(Guillaume Apollinaire), 앙토냉 아르토(Antonin Artaud), 카르멘 발리에로(Carmen Baliero), 보니 바넷(Bonnie Barnett), 조르쥬 루이스 보르헤스(Jorge Luis Borges), 베르톨트 브레히트(Bertolt Brecht), 자크 브렐(Jacques Brel), 로프 디터 브링크만(Rolf Dieter Brinkmann), 존 케이지와 모튼 펠드먼(John Cage and Morton Feldman), 안젤라 데이비스(Angela Davis), 하이미토 폰 도테러

(Heimito von Doderer), 마르셀 뒤샹(Marcel Duchamp), 한스 아이슬러(Hans Eisler), 포루흐 파로허저드(Forough Farrokhzad), 모튼 펠드먼(Morton Feldman), 레나테 퍼직(Renate Fuczik), 알베르토 자코메티(Alberto Giacometti), 세츠코 하라(Setzuko Hara), 로만 하우벤슈톡-라마티(Roman Haubenstock-Ramati), 요제프 마티아스 하우어(Josef Matthias Hauer), 밀라 호고바(Mila Haugová), 마르틴 하이데거(Martin Heidegger), 빌리 할리데이(Billie Holiday), 얼저벳 ‘코코’ 커크타(Erzsébet ‘Kokó’ Kukta), 알빈 루시에르(Alvin Lucier), 안나 마냐니(Anna Magnani), 마오쩌둥(Mao Tse-tung), 미로 마르쿠스(Miro Marcus), 아그네스 마르틴(Agnes Martin), 움베르토 마투라나(Humberto Maturana), 성녀 마더 테레사(Agnes Gonxha Bojaxiu (Mother Theresa)), 로만 오팔카(Roman Opalka), 카티 오우티넨(Kati Outinen), 피에르 파올로 파졸리니(Pier Paolo Pasolini), 에즈라 파운드(Ezra Pound), 일리아 프리고진(Ilya Prigogine), 장 폴 사르트르(Jean-Paul Sartre), 아놀드 쇤베르크(Arnold Schoenberg), 립가트 슈바르츠(Libgart Schwarz), 한나 쉬굴라(Hanna Schygulla), 니나 사이몬(Nina Simone), 겐디네 슬레리앙(Gjendine Slålien), 거트루드 슈타인(Gertrude Stein), 안토니 타피에스(Antoni Tàpies), 안드레이 타르코프스키(Andrej Tarkowski), 세실 테일러(Cecil Taylor), 발렌티나 테레시코바(Valentina Tereshkova), 레흐 바웬사(Lech Wałęsa), 오손 웰즈(Orson Welles), 알렌카 주판치치(Alenka Zupančič)

[표 30] 페터 아블링어, 《목소리와 피아노》,
목소리로 사용된 인물의 사진 및 목록

피아노로 트랜스크립션된 악보는 목소리를 연주한 녹음파일과 함께 연주된다. 피아니스트는 헤드폰을 쓰고 녹음파일을 주의 깊게 들으면서 목소리에 상응하는 음악을 연주하게 된다. 따라서 관객은 피아노 옆에 바로 위치한 스피커에서 흘러나오는 다양한 명사(名士)들의 독백과 함께 그와 상응하는 피아노의 음악을 동시에 듣는 경험을 한다.

84 then Hit - ler in - va -

88 ded Nor - way and Den - mark...

92 and I had to leave Swe - den

97 and I went to Fin - land,

100 there to wait

106 for my Vi - sa

[악보 45] 페터 아블링어, 《목소리와 피아노》 중
‘베르톨트 브레히트’

중요한 것은 피아노가 무조건 목소리를 음악적으로 모방하기만 하지 않는다는 것이다. 작곡가는 목소리를 피아노로 트랜스크립션 한 후에, 각 목소리의 특성을 강화할 수 있는 음악적 특징을 추가로 가미하였다. 가령 ‘베르톨트 브레히트’에서는 페달을 사용하지 않고 스타카토와 짧은 어택을 사용하여 브레히트의 단호한 음성이 강조되며, 사르트르는 “매우 격렬하게”를 의미하는 “molto agitato”의 악상으로 구현된다. 그런가하면 쇤베르크의 목소리는 기그(gigue)처럼, 아폴리네르의 목소리는 춤을 추듯이, 보

르헤스의 목소리는 나비처럼 연주된다. 즉 각 인물이 지닌 목소리의 고유한 특징이 섬세한 악상으로 부각되는 것이다. 관객은 각 인물의 특징적인 음성과 그것을 악기로 옮기고 재해석한 음악을 동시에 들으며 인성과 악기의 관계를 생각하게 된다.

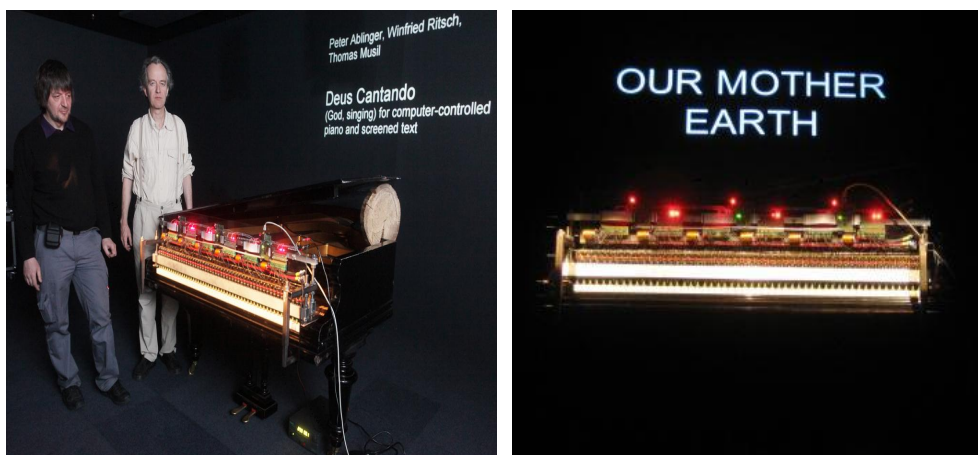
<p>브레히트 poco forte short attacks (staccato) very strict and without pedal exception: the triplets in bar 41-45: suddenly legato, much softer, "murmuring" then go on as before</p>	<p>하이데거 soft una corda with clear syncopation 3/8 is given as one beat. you hear 2 off-beats (= 2 bars). every 10th beat/bar (system beginn) is heard as downbeat.</p>
<p>아이슬러 "neoclassic": staccatto throughout 1/16 somewhat sharper than eights click starts with 2 off-bars</p>	<p>보르헤스 soft, very light butterfly-like or a moth's fluttering at the light (maybe even) legato click starts with 4 (!) off-bars additionally every 10 bars you hear a number announcement</p>

[표 31] 페터 아블링어, 《목소리와 피아노》,
‘브레히트’, ‘하이데거’, ‘아이슬러’, ‘보르헤스’의 연주지시어

또한 중요한 것은 이 작품이 악기로 구현된 목소리를 통해 ‘신체적 현상으로서의 언어 그 자체’에 귀를 기울이게 한다는 점에 있다. 즉 이 작품에서 언어는 정보를 담은 시각적 사물로서 추상화되고 관념화되는 것이

아니라, 말 자체의 고유한 뉘앙스가 강조되면서 발화하는 사람의 감각적 현존을 강조하는 것이다.

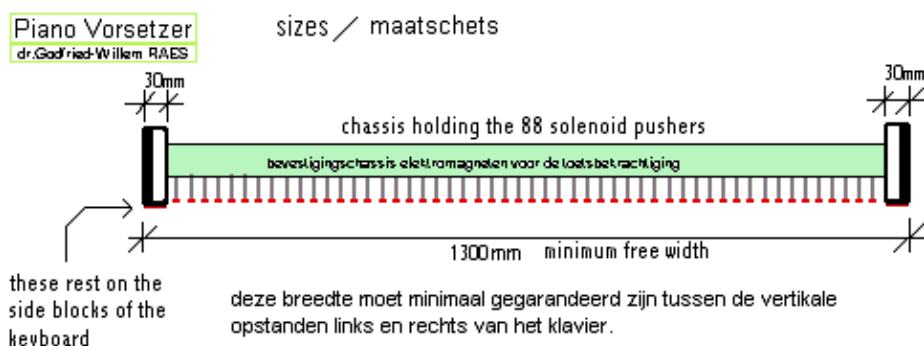
《목소리와 피아노》에서 인성을 악기로 변환하는 작업은 아블링어가 2009년에 발표한 《신, 노래부르다》(Deus Cantando for computer controlled-piano and screened text)에서 더욱 노골적인 형태로 나타난다. 전작에서 사람의 목소리와 피아노를 동시에 연주했다면, 이 작품에서는 사람의 목소리가 피아노의 소리로 환원된다. 이 작품은 [그림 39]에서 볼 수 있듯이 설치작품의 형태로 발표되었다. 피아노는 스스로 연주하면서 스크린 자막의 텍스트에 해당하는 사운드를 마치 언어처럼 전달한다. 작품에 사용된 목소리는 아블링어가 《목소리와 피아노》 중 ‘미로 마르쿠스’(Miro Marcus)에 사용했던 소년의 목소리다. 전작에서 소년이 들려주었던 순진하고 어눌한 목소리는 이 작품에서 기묘한 피아노 사운드로 전이되었다.



[그림 39] 페터 아블링어, 《신, 노래부르다》에 사용된 피아노

피아노가 목소리와 흡사한 음향을 내는 방식은 네 단계의 과정으로 설명될 수 있다. 첫 번째로 아블링어는 유럽 환경범죄 법정 선언문의 텍스트를 소년에게 읽게 한 뒤, 소년의 목소리를 녹음하였다. 두 번째로 소년의 녹음된 목소리는 주파수 스펙트럼으로 분석되었다. 다음으로 소년의

목소리에 해당하는 주파수는 피아노가 가진 88개의 건반에 분산되어 담겼다. 마지막으로 컴퓨터 프로그래밍을 통해 소년이 특정한 음성주파수를 말할 때마다 해당하는 피아노 건반이 연주되도록 설정되었다. 이처럼 이 작품은 작은 간격으로 쪼개진 인간의 목소리가 다시 여러 개의 건반을 누르는 합성과정을 거쳐 피아노 소리로 복원되는 원리로 만들어졌다.



[그림 40] 피터 아블링어, 《신, 노래부르다》,
작품을 위해 제작된 피아노의 작동원리

스스로 건반을 눌러 인성과 악기 중간의 소리를 내는 피아노 소리는 청자에게 감각적인 충격을 안겨다준다. 특히 피아노가 낭독하는 ‘유럽 환경 범죄 법정 선언문’의 내용¹⁸³⁾은 청자에게 강하게 각인된다. 목소리를 피아노 사운드로 구현하는 독특한 전환을 통해 사회문제에 대한 인식을 이끌어내는 것이다. 그리스 비극에서 도저히 갈등이 해소되기 어려운 상황에 기계신(Deus Ex Machina)을 끌어들여 문제를 해결했듯이, 이 작품은 ‘기계로 조작된 피아노’를 통해 관객이 피아노가 전하는 메시지에 귀 기울이

183) 해당 내용은 다음과 같다: “We declare that we are all responsible. Educators, politicians, social organizations, trade unions, and churches for saving and protecting our mother earth, and we proclaim that another world is possible. In future, our mother earth won’t have to live through foreseeable tragedies such as bhopal, chernobyl, or the destruction of ecosystems and has occurred in many, too many, marine disasters caused by irregular oil tankers. Whoever has caused intentionally environmental disasters shall be judged by the international environmental criminal court in order to provide a concrete protection of the environment by effective proportional and dissuasive sanctions.”

고 인식을 전환할 수 있는 계기를 만들고자 했다.

다음으로 디지털 컨버전스 음악에는 음악과 제스처간의 상호교환이 활발하게 나타난다. 본래 음악은 연주자의 제스처를 통해 구현된다는 점에서 육체적 제스처와 긴밀한 연관성을 갖고 있다. 그럼에도 불구하고, 서구에서 음악은 18세기에 ‘소리나는 음향적 구조물’로 간주된 이후 육체적인 요소를 경시해왔다. 제스처는 음악에 부수적으로 수반되는 요소에 불과했고, 정작 음악을 분석하는데 중요한 요소가 되지 못했다.

하지만 21세기 이후 음악과 육체적 제스처의 관련성이 중요하게 다뤄지고 있다. 특히 디지털 테크놀로지의 도래와 함께, 음악을 제스처와 연결짓는 움직임이 곳곳에서 감지되고 있다. 가령 주빈 칸가(Zubin Kanga)는 컴퓨터와 인터랙티브 테크놀로지의 발달에 따라, 제스처가 컴퓨터로 생성된 음악에서 주요한 위치로 자리매김했다고 주장한다. 많은 작곡가들이 제스처를 활용하는 것에 관심을 갖게 되면서, 음악에서 제스처의 기술은 더욱 더 정교하게 발달하는 중이다.

알렉산더 슈베르트(Alexander Schubert)는 음악과 제스처를 연계한 작곡가 중 주목할 인물이다. 슈베르트는 작품에서 새로운 유형의 제스처 기술을 음악에 접목하기로 유명하다. 그는 각종 작품에서 제스처를 음악으로 전이시키는 세련된 작품들을 작곡하였다. 그의 작품에서는 연주자의 몸에서 분출하는 강렬한 에너지가 즉각적으로 전자적인 사운드로 전이된다.

슈베르트는 일찍이 현대음악을 연주하는 음악회에서 무대 위의 원초적인 에너지를 느끼기 어렵다는 사실에 문제의식을 가져왔고, 좀 더 생생한 에너지를 음악으로 구현할 수 있는 방법을 탐색해왔다. 그에 대한 해결방안으로 찾아낸 것 중 하나가 바로 음악과 제스처의 연결이었다.

저는 여러 연주를 보면서 작품에 제스처를 사용해야겠다고 결심했습니다. 제게 처음으로 가장 강렬한 영감을 준 것이 바로 프리재즈였죠. 프리재즈는 앉아서 악보를 보고 연주하는 음악과 달리, 무대에서 진정한 에너지를 느낄 수 있어요.¹⁸⁴⁾

슈베르트는 자신을 기술적 사고가 체화된 디지털 네이티브로 밝힐 만큼 테크놀로지와 음악의 연결에 지대한 관심을 갖고 있지만, 어디까지나 자연스러운 음악을 구현하고자 한다. 이 같은 점은 그가 제스처를 사용한 작품들의 음악적 특성과 연결된다. 즉 화려한 에너지가 분출되면서도, 육체와 몸의 긴밀한 연결성이 두드러지는 것이다.

그는 주로 연주자의 몸짓을 모션 센서(motion sensor)와 연결하여 사운드로 확대시키는 작품을 작곡했다.¹⁸⁵⁾ 이러한 유형의 작품에는 다양한 악기 연주자의 제스처를 소리로 증폭시키는 시도가 나타난다. 연주자의 시시각각 변화하는 움직임에 따라 매우 다채로운 소리가 나게 되는데, 때로는 소리가 제스처에서 비롯되었다는 것을 감지하기 어려울 정도로 움직임과 소리가 혼연일체를 이룬다.

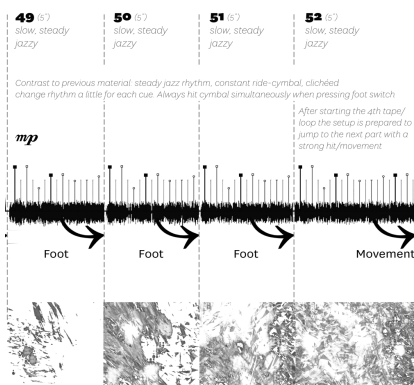
이를테면 《라플라스의 호랑이》(Laplace Tiger for drum-kit, arm-sensor, live electronics and live video, 2009)에서는 드럼 연주자의 팔뚝에 센서를 부착하여 제스처를 취할 때마다 일렉트로닉 사운드가 울리게 된다. 이 작품에서는 연주자의 제스처가 소리를 제어하는 핵심적 요소로 작용하고 있다. 연주자는 팔의 제스처로만 사운드를 생성하거나 실제로 드럼을 치기도 하는데, 제스처에서 나는 소리와 드럼에서 나는 소리는 괴리되지 않고 매끄럽게 이어진다.

184) Zubin Kanga and Alexander Schubert. "Flaws in the Body and How We Work with Them: An Interview with Composer Alexander Schubert," 4.

185) 슈베르트의 작품에서 음악과 제스처를 연결하는 시도는 본래 무대와 비디오의 상호작용으로 나타났다. 가령 비디오 속 연주자가 특정한 제스처를 취하면 라이브 연주자가 그에 상응하는 음악을 곧바로 연주하는 것이다. 하지만 이러한 방식이 어렵고 번거롭다는 것을 깨달은 슈베르트는 이후 센서를 통해 연주자의 제스처를 사운드로 번역하기 시작하였다. Zubin Kanga and Alexander Schubert, 위의 글, 5-7.



Jazz-Subsequences II



[그림 41] 알렉산더 슈베르트, 《라플라스의 호랑이》,
(좌) 제스처로만 소리 내는 드럼연주자, (우) 악보, 마디 49-52

2012년에 발표된 《가리켜라》(Point ones for sensor-augmented conductor and small ensemble and live electronics) 또한 지휘자의 움직임이 센서를 통해 사운드와 곧바로 연동된다. 이 작품에서 지휘자는 모션 센서를 부착하고 소규모 앙상블을 지휘하는데, 지휘자의 모든 제스처는 곧바로 라이브 일렉트로닉 사운드로 반영된다. 또한 앙상블은 지휘자의 움직임을 돋보이게 만들기 위해, 지휘자의 몸짓에 상응하는 음악적 표현을 만들어 낸다.

처음에 손을 올리거나 내리며 셈여림이나 박자의 변화, 혹은 특정한 악기를 지시하는 전통적인 제스처는 뒤로 갈수록 기계적인 몸짓으로 바뀌어 간다. 가령 지휘자는 의도적으로 분절된 몸짓을 사용해 로봇 같이 움직이고, 이에 맞춰 글리치에 가까운 전자적인 사운드가 실시간으로 날카롭게 울려 퍼진다. 또한 후반부에는 지휘자의 제스처가 솔로악기처럼 등장하면서 신체적인 에너지가 여과 없이 표출된다. 이처럼 이 작품에서는 지휘자의 제스처에 대응하는 앙상블 음악과 함께 ‘제스처 그 자체를 반영하는 사운드’가 함께 나타나면서, 작품 전체적으로 음악의 표현적 에너지가 두드러지게 된다. 무엇보다 연주자의 움직임에 따라 다양한 사운드가 생성되는 모습은 제스처가 그저 보조적인 수단이 아니라, 악기가 만들어내는

음악처럼 그 자체로 독립적인 음악적 요소로 사용된다는 점에서 중요한 의미를 갖는다고 할 수 있다.



[그림 42] 알렉산더 슈베르트, 《가리켜라》, 연주장면

두 손으로 강하고 와일드한 움직임

Point Ones

78
 (strong, wild movements (both arms) - for the whole section until cue 79 continuous movement controls "granular ensemble sounds" and strong hits trigger chord-like sounds:
 DO NOT CONDUCT THE ENSEMBLE. DO NOT follow the dynamic of the ensemble - act as a soloist and fill the gaps of the ensemble with electronics

R.H.
 L.H.
 Splinters

4
 not to be played precisely - just increase pauses between events progressively (but not linear)

113
 not to be played precisely - just increase pauses between events progressively (but not linear)

113
 DISTORTION not to be played precisely - just increase pauses between events progressively (but not linear)

113
 free, improvised section - start really wild and decrease density progressively (reaching nothing at bar 141)

113
 not to be played precisely - just increase pauses between events progressively (but not linear)

113
 not to be played precisely - just increase pauses between events progressively (but not linear)

113
 not to be played precisely - just increase pauses between events progressively (but not linear)

[악보 46] 알렉산더 슈베르트, 《가리켜라》, 마디 133-136

20

CONDUCTOR SOLO: roughly 1 minute long. Combination of strong movements, small shaking movements. PAUSES, comic elements (if you feel like it), gestures taken from conducting or something else. The material should become sparse at the end of the solo.

Conductor Solo (Ad Lib)

지휘자의 솔로파트(자유롭게):
약 1분 동안 지휘자 제스처의
솔로가 이어집니다. 강렬한
몸짓과 흔드는 몸짓을 섞어서
사용하세요. 원한다면 코믹한
움직임을 가미해도 좋습니다.

103 Vn gives the CUE!
104 Vn gives Delay-Cue!

Man. Jump

[악보 47] 알렉산더 슈베르트, 《가리켜라》, 마디 180-196

한발 더 나아가, 《감각에 초점두기》(Sensate Focus for electric guitar, bass clarinet, violin, percussion, live electronics and animated light, 2014)에서는 제스처가 소리뿐만 아니라 불빛과도 연계된다. 슈베르트는 다양한 감각요소간의 실시간 연동을 통해 청자가 ‘순수한 음악적 구조’에서 제목처럼 ‘감각 그 자체로 관심을 돌릴 것’을 의도했다. 이 작품이 특이한 것은 청자가 무대 위에서 라이브 연주를 경험하면서도 마치 디지털로 제작된 영상을 보는 듯한 기계적 감각을 경험하게 된다는 것이다. 연주자가 흡사 로봇처럼 움직이고 제스처에 따라 불빛이 깜빡거리는 가운데, 청자는 무대가 마치 디지털 스크린처럼 보이는 일종의 환각을 경험하게 된다.¹⁸⁶⁾

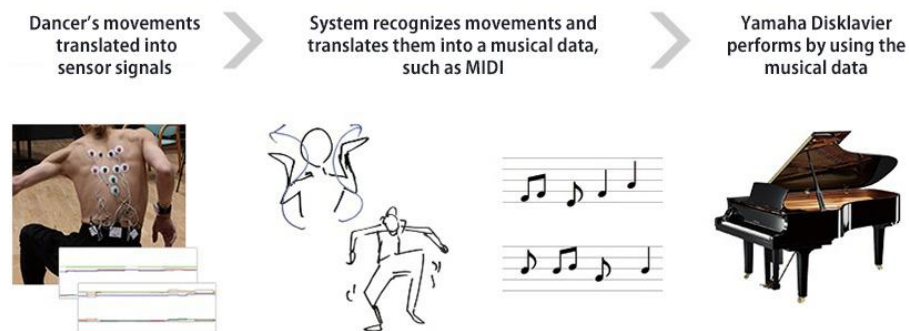
186) 이 작품은 사람이 무대 위에 있는 것이 아니라 라이브 영상을 디지털로 편집한 작품처럼 보이는 것을 의도하여, 일상에서 경험하는 디지털적인 지각을 표상하는 동시에, 기계적인 지각과 라이브적인 지각의 긴장을 보여준다.



[악보 48] 알렉산더 슈베르트, 《감각에 초점두기》, 연주장면과 악보

센서를 매개로 한 사운드와 제스처의 연결은 사운드와 움직임의 연결을 통해 보다 강화된 형태로 나타나고 있다. 즉 몸 전체의 광범위한 움직임이 사운드로 변환되는 것이다. 2017년 11월 피아노 회사 야마하(YAMAHA)에서는 인공지능 프로젝트의 일환으로 ‘인간의 신체’와 ‘전자 피아노의 사운드’를 연결하는 작품을 발표하였다. 음악과 신체의 움직임을 융합하기 위한 시도로 착수된 이 프로젝트에는 일본의 저명한 현대 무용수인 카이지 모리야마(Kaiji Moriyama)와 작곡가 이사오 마츠시타(Isao Matsushita), 베를린 필하모닉의 샤로운 앙상블이 참여하였다.

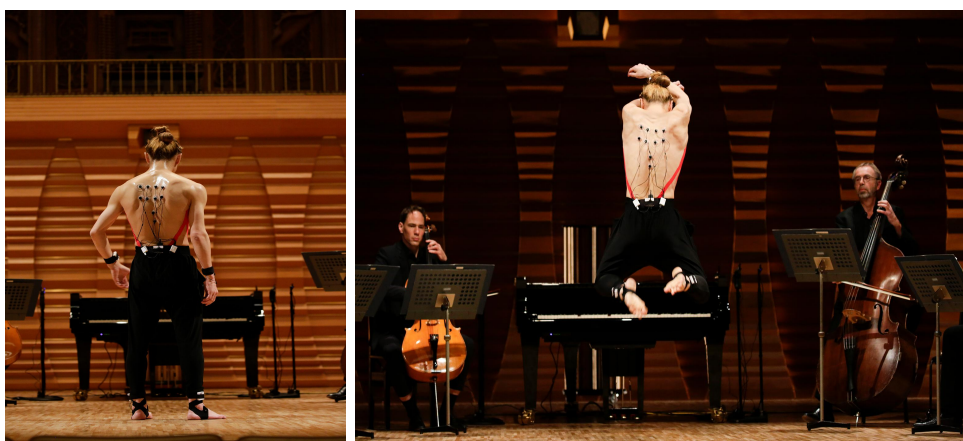
모리야마는 마츠시타의 작품 《마이히텐유》(Mai Hi Ten Yu)에서 소편성으로 구성된 기악앙상블의 연주와 함께 춤을 추는데, 그의 움직임은 곧바로 무대 위의 자동피아노 사운드로 구현된다. 이 프로젝트의 기술적 과정은 다음과 같다. 첫째, 모리야마의 등과 손목, 발목에 네 가지 형태의 센서를 부착한다. 둘째, 야마하에서 개발한 시스템은 센서를 통해 모리야마의 움직임을 실시간으로 분석해서, 해당 정보를 미디(MIDI) 데이터로 변환한다. 셋째, 야마하의 자동피아노가 이 음악적 데이터에 상응하는 건반을 누르면서 사운드를 생성해낸다.



[그림 43] 야마하, 인공지능 프로젝트,
몸의 움직임을 사운드로 변환하는 과정

온몸에 센서를 장착한 모리야마는 신체 곳곳을 좌우로 꺾고, 비틀고, 흔들어대면서 무대를 확보한다. 모리야마가 격렬하게 움직일 때마다 센서는 몸의 미세한 전류를 포착하여 근육의 움직임을 비롯한 여러 생체정보를 피아노로 전달한다.

중요한 것은 모리야마가 사운드와 상관없이 움직인 것이 아니라, 사전에 센서를 부착한 채 이리저리 움직이면서 안무를 짜듯이 음악을 만들었다는 점에 있다. 그는 마츠시타가 작곡한 작품과 앙상블과의 조화를 고려하여 음악에 상응하는 움직임을 미리 구성하였다.



[그림 44] 야마하, 인공지능 프로젝트, 공연장면

이러한 특징은 테크놀로지를 매개로 음악과 춤의 새로운 관계를 보여준 것이기도 하다. 춤에서 가장 중요한 것 중 하나는 몸의 움직임과 음악의 완전한 합치다. 무용수는 자신의 몸에 대한 이해를 바탕으로 수십 번씩 음악에 맞춰 팔의 움직임과 보폭, 점프의 높이 등을 조절하는 과정을 갖는다. 하지만 보통의 춤에서 미리 만들어진 음악에 맞추어 동작을 조절해 나가는 순서를 밟았다면, 이 프로젝트에서는 거꾸로 무용수의 움직임이 음악을 만들어내는 가운데 춤과 음악이 혼연일체되는 과정을 거친다.

하지만 무엇보다 이 프로젝트의 궁극적인 의미는 ‘인간의 신체’를 기반으로 미적인 경험이 발생된다는 점에서 찾을 수 있다. 무용수의 움직임은 정보로 변환되지만, 그것이 탈육체화된 형태로 제시되는 것이 아니라, 어디까지나 신체적 움직임과의 긴밀한 연계 속에서 일어나게 된다. 무용수의 신체는 무대의 중앙에 위치하여 가장 큰 주목을 받으며, 센서와의 상호작용을 통해 자신의 능동적인 움직임을 음악으로 전이시킨다. 즉 인간의 신체는 전면에 등장하며 정보로 환원되는 대신 센서를 통해 사운드와 일체화되어 주목을 끈다.

지금까지 살펴본 바, 작품 속에서 사운드와 인간의 신체에서 비롯한 여러 요소를 연결하는 시도는 오늘날 현대음악에서 디지털 테크놀로지를 매개로 감각적 요소가 더욱 강조되고 있음을 보여준다. 즉 인간의 신체적인 움직임이 사운드와 긴밀한 관계를 갖는 동시에, 서로간에 하이브리드되는 현상을 보여주는 것이다. 나아가 이러한 현상은 과거에 도구적으로 간주되어 경시되었던 음악의 신체적 요소가 전면에 부각된다는 점에서 궁극적인 의미를 갖는다고 할 수 있다.

4) 대표작: 알렉산더 슈베르트, 《Your Fox's Dirty Gold》(2011)

- 포스트휴먼 주체의 표상

알렉산더 슈베르트(Alexander Schubert, 1979-)의 《Your Fox's Dirty Gold》는 디지털 모션 센서를 매개로 제스처와 사운드를 연결한 작품이다. 미디어와 신체의 융합을 탐구한 슈베르트의 작품은 음악에서 나타나는 정보간의 혼합을 유기체와 비유기체로 확장시키며 디지털 시대의 독특한 감수성을 선보이고 있다.

이 작품은 2011년 함부르크에서 초연되었으며, 노래를 부르는 퍼포머(performer)¹⁸⁷⁾ 한 명과 모션 센서, 일렉트릭 기타, 라이브 일렉트로닉으로 구성되었다. 퍼포머가 기타를 메고 팔목에 센서를 부착한 채 노래를 부르는 동안 퍼포머의 움직임에 맞춰 전자적인 음향이 창출되며, 원색적인 불빛이 그 모습을 조명한다.

작품의 표면적 특징으로 대중적인 요소가 상당히 많은 비중으로 차용되었다는 점을 들 수 있다. 현란한 불빛과 스모그를 사용한 연출, 노출이 강조된 화려한 의상이 강조되면서 마치 대중음악 콘서트 같다는 인상을 주는 것이다.

이 같은 컨셉은 슈베르트의 음악미학과 긴밀한 관련을 갖는다. 이를테면 작곡가 매튜 쉘로모비츠는 슈베르트의 작품을 “머리를 위한 음악”(music for the brain)이 아닌, “몸을 위한 음악”(music for the body)라 표현한다. 슈베르트의 음악은 유기적인 논리나 형식을 중시하는 아카데미한 전통의 정반대에 위치하며 감각적 측면을 극단적으로 강조한다. 또한 스펙터클에 가까운 음악을 통해 새로운 유형의 음악적 기교와 쾌락주의적인 느낌(hedonistic feeling)을 선사한다. 그런 의미에서 쉘로모비츠는 슈베르트의 작품을 연극에 비유하며, 그의 음악이 인지적 충격을 선사하는 브레히트(Bertolt Brecht)보다, 관객을 몰아(沒我)의 상태로 만드는

187) 이 작품에서는 사운드의 상당 부분이 여러 제스처로 생성되기 때문에, 작곡가는 연주자를 가수나 성악가가 아닌, ‘퍼포머’(performer)라는 명칭으로 부르고 있다.

아르토(Antonin Artaud)¹⁸⁸⁾에 가깝다고 말한다.¹⁸⁹⁾ 요컨대 슈베르트의 음악은 ‘철학’이 되려 하기보다, ‘경험 그 자체’에 초점을 둔 예술이다.¹⁹⁰⁾

한편, 피아니스트 주빈 캅가(Zubin Kanga)는 슈베르트가 다양한 종류의 예술적 학문과 현재의 기술적 조류, 대중문화를 접목함으로써 현대음악에서 라이브 음악의 정의를 확장시켰다고 말한다. 그의 음악은 극적인 요소를 많이 사용하지만, 그러한 요소들의 기원이 음악극의 전통보다는 락과 일렉트로닉, 그리고 비디오를 편집했던 개인적인 경험에서 비롯한다. 그러면서 캅가는 슈베르트를 음악과 극, 테크놀로지, 그리고 영상을 결합한 젊은 작곡가들 중 동시대의 감수성을 직접 반영한 성공적인 작곡가로 평가하고 있다.¹⁹¹⁾

슈베르트 또한 자신의 작품의 핵심적 특징으로 현대음악과 하드코어, 프리재즈, 테크노 등 다채로운 음악적 양식을 결합한 점을 손꼽는다. 이론적인 접근보다 연주 본연의 에너지를 표현하는데 역점을 둔 슈베르트의 음악은 자연스레 연주자의 신체를 모티브 삼아 전자음악과 제스처를 접목시키는 방향으로 발전하였다.

《Your Fox's Dirty Gold》는 이처럼 다양한 장르의 교차, 신체에 대한 관심, 그리고 테크놀로지의 적극적 활용을 보여주는 그의 음악적 경향을 집약적으로 보여준다. 현대음악과 대중음악의 전통이 혼합되고, 퍼포머의 신체적 에너지가 증폭되며, 사운드와 신체가 얽혀있는 것이다. 그의 작품은 큰 틀에서 ‘보컬’과 ‘제스처’, ‘사운드’의 상호작용을 보여주는데, 여기서 제스처는 모션 센서(motion sensor)를 통해 사운드와 연결된다.

[그림 46]은 이 작품의 기술적 메커니즘을 도식화해놓은 것이다. 작품의 기술적 세팅은 크게 무대영역, 음향영역, 조명영역으로 구분된다. 퍼포머

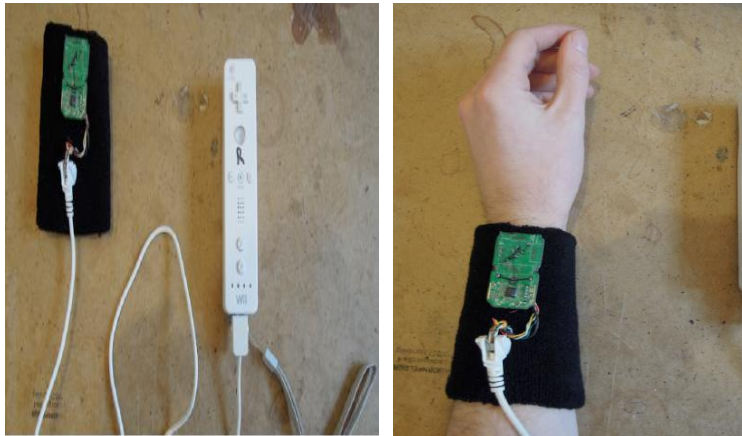
188) 앙토냉 아르토(Antonin Artaud)는 “잔혹(殘酷)의 연극”이라는 이론을 개척하여, 연극이 대사뿐만 아니라 몸짓, 조명, 음향 등의 총체적 효과를 활용해 관객을 집단적 흥분 상태에 빠뜨릴 필요가 있다고 주장하였다.

189) Matthew Shlomowitz, “The Composer Alexander Schubert”
<http://www.alexanderschubert.net/about.php> (2017년 11월 19일 접속)

190) Matthew Shlomowitz, 위의 글, (2017년 11월 19일 접속)

191) Zubin Kanga and Alexander Schubert, Flaws in the Body and How We Work with Them: An Interview with Composer Alexander Schubert,

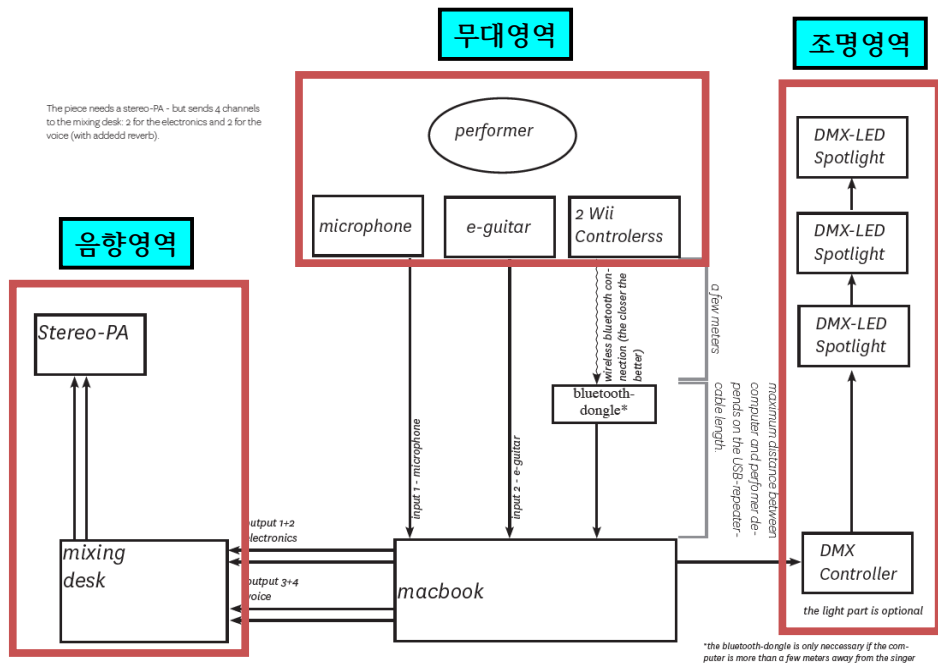
는 마이크와 일렉트릭 기타, 위(Wii) 컨트롤러¹⁹²⁾를 사용해서 연주하는데, 마이크와 일렉트릭 기타는 컴퓨터에 선을 꼽아 연결되며, 위 컨트롤러는 무선을 통해 곧바로 컴퓨터로 전달된다. 컴퓨터가 세 장치의 신호를 받아 시그널 프로세싱을 하며, 그 소리가 믹싱 데스크와 스테레오 채널을 거쳐 스피커로 나가게 된다.



[그림 45] 알렉산더 슈베르트, 《Your Fox's a Dirty Gold》,
(좌) 연주에 사용된 위 컨트롤러, (우) 팔목에 착용한 모습

그렇다면 제스처와 소리가 과연 어떠한 원리로 연결되는지 살펴보자. 이 작품에서 나는 소리는 두 개의 요소에 기인한다. 첫 번째는 퍼포머의 양 팔에 부착된 위 게임 컨트롤러다. 퍼포머가 음악과 어울리는 제스처를 선보일 때마다, 제스처는 위 컨트롤러의 블루투스를 통해 데이터 정보로 변환된 후 컴퓨터로 전송되며, 전송된 데이터에 상응하여 미리 설정된 소리가 나는 것이다.

192) 위 컨트롤러는 게임회사 닌텐도에서 발매한 체험용 게임 위(Wii)에 사용되는 리모콘으로, 본래 사용자의 동작을 감지하여 게임이 펼쳐지는 화면에 내보내는 역할을 한다.



[그림 46] 알렉산더 슈베르트, 《Your Fox's Dirty Gold》 기술적 세팅

두 번째는 일렉트릭 기타를 통한 사운드 창출이다. 퍼포머가 기타 줄을 건드렸을 때, 기타에 가해진 시그널은 컴퓨터의 사운드 카드(Sound Card)로 들어가지만, 그 시그널이 스피커로 증폭되지 않기에 기타 자체에서는 어떠한 소리도 나지 않는다. 하지만 기타의 시그널은 MAX/MSP 프로그램에서 인풋 디바이스(Input device)의 트리거(trigger)로 존재한다. 즉 기타를 뜯는 행위의 종류와 힘에 따라, 컴퓨터에 저장된 소리가 재생되는 것이다. 예컨대 슈베르트는 퍼포머가 줄을 뜯거나 코드를 짚을 때 각기 다른 소리가 나도록 설정하였다.









여기서 주목할 점은 기타의 다채로운 소리가 퍼포머의 몸짓에서만 비롯되었다는 것이다. 위에서 살펴봤듯이, 슈베르트는 정작 중요한 악기인 기타에서는 일절 소리를 내지 않고, 오직 퍼포머의 몸을 매개로 한 센서를 통해서만 모든 소리가 날 수 있도록 했다. 심지어 슈베르트는 기타의 미세한 울림조차 막기 위해, 기타의 목 부분에 울림을 방지하는 댐퍼를 설

치하도록 지시하였다.

따라서 이 작품은 ‘신체적 제스처’와 ‘음향적 구조’가 동등한 비중으로 다뤄졌다고 할 수 있다. 기본적으로 제스처가 음악을 만들어내지만, 때로는 음악이 제스처를 만드는 역할을 하기도 한다. 이를테면 퍼포머가 큰 소리에는 강한 움직임을, 작은 소리에는 작은 움직임을 사용해야 하므로, 미리 설정된 제스처 외에도 직접 음악을 들으면서 그에 맞는 제스처를 보여줘야 한다. 사실상 퍼포머는 목소리를 제외하고 몸으로만 소리를 만들어내기 때문에, 연주자가 아닌 연기자이자 안무가로서의 역할을 수행한다.

또한 중요한 점은 제스처를 체계적으로 고려했다는 것이다. 작품에서 제스처는 총 11개의 항목으로 일목요연하게 제시되었다. 슈베르트는 록 가수가 무대에서 연주할 때 자주 선보이는 제스처를 분석한 뒤, 각 제스처에 어울리는 소리를 컴퓨터로 만들었다. 제스처의 종류와 등장하는 타이밍은 사전에 철저히 계획되었지만, 여러 제스처가 적절히 결합되고 반복되면서 마치 록 가수가 자신의 느낌에 따라 움직인다는 인상을 준다.

	제스처 도식	제스처
1		계속해서 오른손과 왼손을 움직이시오.
2		손을 늘어뜨린 곳에서 머리 위까지 도달하도록 오른손을 느리게 움직이시오.
3		오른손을 강하게 움직이고 나서, 계속해서 느리게 움직이시오.
4		손을 펴서 치는 시늉을 하시오 (먼저 손목을 구부린 후 손가락을 튕기시오)





5		기타의 코드나 음을 치시오.
6		오른손/팔로 강하게 움직이며 연주하시오.
7		왼손/팔로 강하게 움직이며 연주하시오.
8		(오른손의) 손가락을 튕기시오 강하게 움직이지만, 실제로 소리는 거의 나지 않게 하시오. 사운드는 전자장치에서 날 것입니다.
9		주어진 신호로 재생되는 전자장치의 시각화
10		가능한 빠르게 기타의 음을 치거나 켜시오.
11		(위로) 손뼉을 치시오: 강하게 움직이지만, 실제로 소리는 거의 나지 않게 하시오. 사운드는 전자장치에서 날 것입니다.
12		다음 큐로 매뉴얼 점프

[표 32] 알렉산더 슈베르트, 《Your Fox's Dirty Gold》,
악보에 표기된 제스처 도식과 구체적 내용

이 작품에서 제스처가 중요하다는 것은 악보를 통해서도 확인할 수 있다. [악보 49]에서 확인할 수 있듯이, 악보에는 시간과 가사, 성악적인 테크닉 외에도 그에 해당하는 제스처와 관련 지시사항이 상세하게 표기되었다. 바로 아래 단락에는 제스처를 구사했을 때 등장하는 사운드가 시각화

된 형태로 제시되어 있다. 이처럼 작품의 악보는 연주자가 보고 이해하기 쉽도록 직관적으로 구성되어 있다.

Score organization:

time in seconds		0.01	0.02	0.03	0.04	0.05	0.06	0.07	0.08
lyrics and singing technique		you gotta be held with the fuck into position! (shout)							
gesture description				through right arm up in the air (on "tion")					
symbols for gestures									
vizualisation of electronics									
description of electronics				Static Hardcore		Chord, sudden silence			
cue number	1	2	3			4			

[악보 49] 알렉산더 슈베르트, 《Your Fox's Dirty Gold》, 악보의 구성

그렇다면 이 작품이 어떠한 구성과 전개과정을 갖는지 살펴보도록 하자. 이 작품은 제스처와 사운드가 연결되는 방식과 그 양상에 따라 크게 두 개의 섹션으로 나뉜다.

섹션	큐 넘버/시간	하위섹션		특징
I	1-79 (0:00-5:49)	A	1-40	연주자의 강렬한 에너지 분출
		B	41-59	의도적인 말 더듬기, 몸짓의 부자연스러운 반복
		A'	60-68	불규칙한 사운드와 제스처
II	79-98 (5:50-11:23)	A	79-84	기계화된 모습이 두드러지는 퍼포머
		B	85-98	제스처와 연결된 기타소리의 등장

[표 33] 알렉산더 슈베르트, 《Your Fox's Dirty Gold》, 작품의 구성

첫 번째 섹션의 초반부(A)에는 원색의 조명이 번쩍거리는 가운데, 퍼포머의 폭발적인 에너지가 사운드와 제스처, 성악양식의 혼합을 통해 구현된다. 이 부분에서는 단순하고 반복되는 선율, 샤우팅 창법, 거친 음색과 강렬한 사운드 등 록음악 특유의 양식이 음악적 요소에 반영되었다. 퍼포머는 높은 음역에서 샤우팅하다가 저음역에서 윙조리는 등 폭넓은 음역을 넘나들며 강렬한 에너지를 발산한다. 즉 위로 한껏 손을 치켜들거나, 팔로 원을 그리거나, 혹은 양손을 수차례 흔들면서 육체성을 강조하는 것이다.

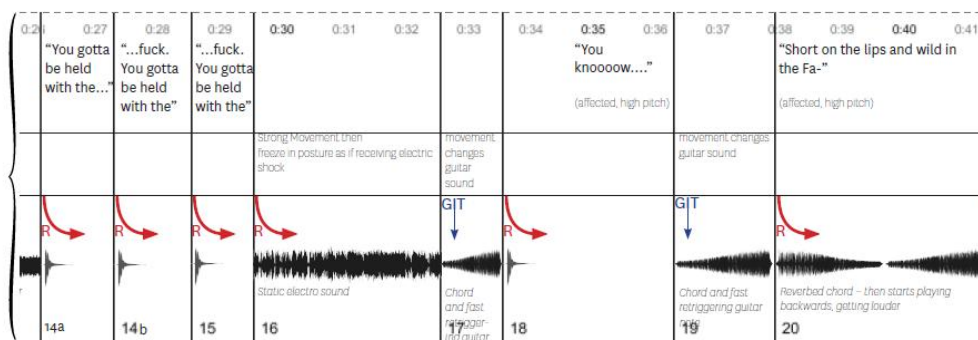


[그림 47] 알렉산더 슈베르트, 《Your Fox's Dirty Gold》, 연주장면

무엇보다 주목할 것은 퍼포머의 움직임에 맞춰서 등장하는 다채로운 사운드다. 작품 초반에는 거친 움직임과 함께 이에 상응하는 하드코어한 음색과 소음이 등장하면서 육체적 에너지가 거침없이 전달된다.

연주자는 다양한 방식으로 기타를 연주하는 시늉을 통해 여러 가지 사운드를 만들어낸다. 즉 연주자가 손을 아래로 늘어뜨리거나 특정한 코드를 짚는 제스처를 취하면 그에 상응하는 사운드가 나오는 것이다. A 부분에서는 불협화적인 사운드와 기타의 아르페지오, 고음역에서의 비브라토 등 여러 가지 기타 주법에 해당하는 사운드가 등장하게 된다. 이러한 사

운드는 지체 없이 등장할 뿐만 아니라, 연주자 제스처의 미묘한 변화에 따라 연속적으로 변화되면서 관객은 퍼포머가 직접 기타를 연주한다고 인지하게 된다.



[악보 50] 알렉산더 슈베르트, 《Your Fox's Dirty Gold》, 큐 번호 14-20

첫 번째 섹션의 두 번째 부분(B)에서는 작곡가가 설정한 ‘말더듬이 효과’(stutter effect)가 말과 노래, 제스처에 적용되어 원초적인 에너지가 강조된다. 먼저 퍼포머는 특정한 ‘단어’를 반복하는 양상을 보인다. 말을 더듬는다는 컨셉을 강조하기 위해 파괴적이거나 폭력적인 단어를 연속적으로 언급하면서 각운을 맞춰 반복하는 것이다.

we now **malfunction**,
deprived of subordinate **conjunction**
dysfunction, circular **reduction**,
you unbutton your **presumption**
close to a washing **compulsion**.
Combustion of high numbers,
ripped of all **druthers**.
flipped vanity **smothers**
in **disregard** of **others**
smitten with **propulsion**!

[표 34] 알렉산더 슈베르트, 《Your Fox's Dirty Gold》, 큐 번호 67번 가사

	성악 기법 분류
1	이빨로 찢찢하는 소리 내기
2	높은 음고로 감정을 실어서
3	말하듯이
4	랩하듯이 (웁조리기)
5	크레센도로 혀 굴리기
6	벨칸토적인 발성
7	샤우팅하기
8	레가토, 글리산도로 부르기
9	노래와 말의 중간으로 부르기

[표 35] 알렉산더 슈베르트, 《Your Fox's Dirty Gold》, 성악기법

뿐만 아니라 가사의 단어는 ‘음절’과 ‘음소’로 분절되고 해체되어 비정상적으로 반복되기도 한다. 퍼포머는 혀를 세차게 굴려 “R” 발음을 반복하고, 쉬익거리는 소리를 내기도 하며, 아예 “Aa” 발음을 높은 음고로 길게 늘려서 내기도 한다. 이처럼 단어의 조각을 반복하거나 자음으로 부딪치는 소리 등을 통해 어떤 의미도 지니지 않는 원초적인 소리 자체가 강조된다. 이러한 특징은 작품에 사용된 가사¹⁹³⁾가 언어성을 드러내기보다 말

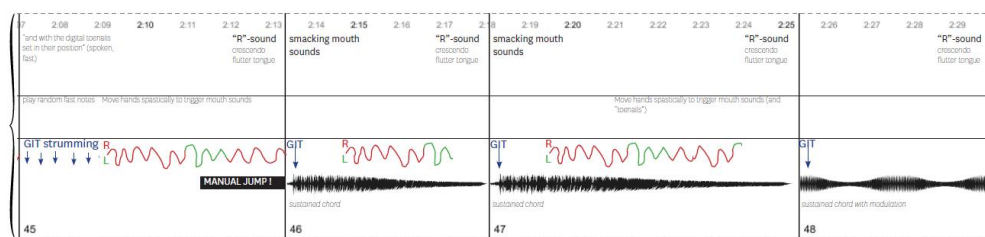
193) 이 작품에서는 거칠고 감각적인 시가 가사로 사용되었다. 가사는 다음과 같다:

Our you and I is a mot-valise -
in packages - a statistic Zero crossing.
where your kiss on my eyes were a null function.
we now malfunction, deprived of subordinate conjunction.
dysfunction, circular reduction,
you unbutton your presumption -
close to a washing compulsion.
Combustion of high numbers,
ripped of all druthers.
flipped vanity smothers
in disregard of others
smitten with propulsion!

자체의 감각을 강조하는데 초점을 두고 있다는 것을 보여준다.

또한 성악양식이 급격히 대조되는 것도 이러한 특성을 뒷받침한다. 퍼포머는 벨칸토 양식처럼 정확한 음고의 음들을 부드럽게 이어부르다가, 랩을 하듯이 순식간에 수많은 단어를 읊조린다. 이같이 서로 다른 양식의 급격한 병치는 감각적 충격을 안겨주게 된다.

곡이 진행되면서 사운드와 제스처는 더욱 불규칙한 형태로 등장한다. 연주자는 의미 없는 말을 연속적으로 내뱉으며, 그에 어울리는 제스처를 취하는 것이다. 그리고 이때 퍼포머의 제스처에 대응하여 강렬한 일렉트로닉 사운드가 동시에 등장한다. 자폐적인 말과 양식의 급격한 변화, 그리고 그에 상응하는 제스처와 폭발적 사운드가 혼연일체 되면서 신체감각은 극대화된 형태로 나타난다.



[악보 51] 알렉산더 슈베르트, 《Your Fox's Dirty Gold》, 큐 번호 45-48번

전반부에서 퍼포머의 제스처와 이를 뒷받침하는 성악양식과 사운드 등을 통해 신체적인 에너지가 한껏 강조되었다면, 중반부에서부터는 이와 여러모로 대조되는 특성이 나타난다. 그 대표적 특징으로 먼저 ‘제스처 자체’가 강조된다는 점을 들 수 있다.

short on the lip but wild in the face
 your fuck's, a dirty gold
 with the toenails crapped in your aesthetics
 your fox's, a dirty gold
 Poem taken from "Sleepy machines and apteral"
 by Theodore Kitsune

we now malfunction, deprived of subordinate conjunction dysfunction, circular reduction,
you unbutton your presumption - close to a washing compulsion. Combustion of high numbers,
ripped of all druthers, flipped vanity smothers in disregard of others
(resp / spoken)

Fox a dir - ty Go - o - old

67

tape: pre-recorded voice pitch high "b"
blends in when note is sung by performer

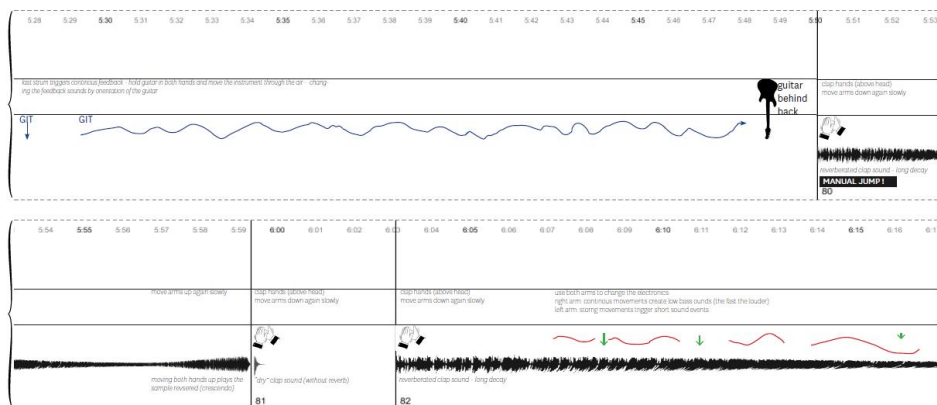
[악보 52] 알렉산더 슈베르트, 《Your Fox's Dirty Gold》, 큐 번호 67번,
성악양식의 대조

폭발적 에너지를 선보이던 퍼포머는 급격히 느리게 움직이기 시작한다. 큐 번호 79번부터는 무릎 위에 기타를 얹어놓았다가 공중으로 들어 올린 후 등 뒤로 기타를 숨기는데, 이때부터 제스처는 전면에 드러나기 시작한다. 퍼포머는 더 이상 노래 부르지 않고, 느린 움직임으로 여러 가지 제스처를 선보인다. 머리 위에서 양손으로 손바닥을 부딪치고, 팔을 옆으로 느릿하게 휘저으며, 몸 전체를 아래로 기울였다가 위로 들어 올리는 등 약 2분에 걸쳐 다양한 움직임이 연속적으로 나타난다.

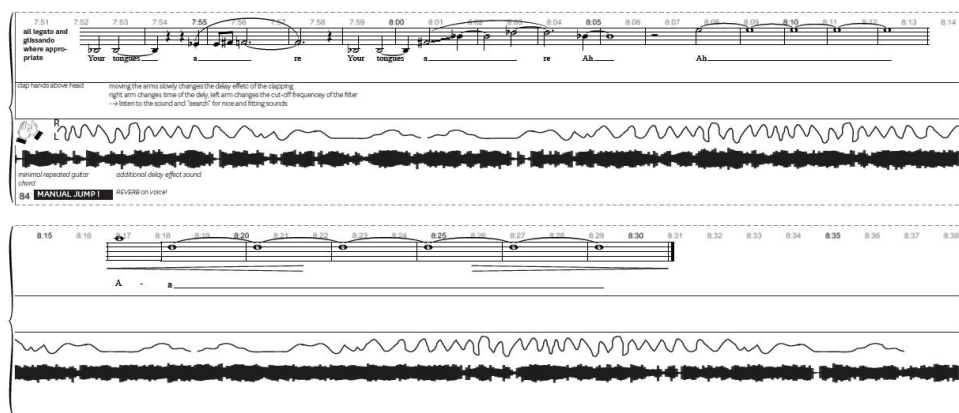
퍼포머가 상당히 절제된 형태로 제스처를 취하고 있음에도 불구하고, 앞부분 못지않은 임팩트를 느낄 수 있는 것은 각 제스처에 설정한 사운드 때문이다. 가령 연주자가 양손을 부딪치는 순간 울려 퍼지는 박수소리를 비롯하여, 재빠르게 리버싱(reversing)되는 사운드, 기타의 연속적인 피드백과 저주파 사운드 등은 조용하면서도 강렬한 분위기를 형성하며, 연주자의 움직임 하나하나에 집중하게 해준다.

제스처로만 연주하는 부분이 선보인 후, 후반부에는 다시 노래가 도입된다. 하지만 그 흐름과 양상은 이전과 완전히 다르다. 전반부에서 강렬한 에너지가 발산되었다면, 후반부는 중반부의 정적인 흐름에 이어 몽롱한 분위기가 형성되는 것이다. 퍼포머는 레가토로 나른하게 발성하거나 작은 소리로 속삭이며, 말과 노래의 중간에 해당하는 소리를 내기도 한다. 특히 목소리에 실시간으로 울림이 입혀지면서 몽환적인 정서가 두드러지게 나타난다. 이러한 분위기는 기타 솔로가 도입된 후에도 이어진다. 기타 연주

는 불규칙한 템포로 느리게 나타난다. 이와 함께 딜레이 이펙트(delay effect)와 피드백 사운드가 이어지면서, 제스처와 사운드의 결합이 밀도 있게 이뤄지고 있다.



[악보 53] 알렉산더 슈베르트, 《Your Fox's Dirty Gold》, 큐 번호 79-82번, 제스처로만 진행되는 부분



[악보 54] 알렉산더 슈베르트, 《Your Fox's Dirty Gold》, 큐 번호 84번

무엇보다 가장 주목할 것은 퍼포머의 급격한 변화다. 자연스러운 에너지를 방출하는 전반부를 지나, 중반부에는 에너지가 급격히 줄어들고 템포가 느려진 상태에서, 퍼포머의 기계적인 모습이 두드러진다. 무언가에

깊이 도취된 듯한 퍼포머는 팔을 느리게 휘저으며 사이보그처럼 움직인다. 또한 퍼포머의 분절된 움직임에 호응하며 날카롭게 울려 퍼지는 사운드는 사이버네틱한 분위기를 조성하게 된다.



[그림 48] 알렉산더 슈베르트, 《Your Fox's Dirty Gold》,
사이보그처럼 분절된 움직임을 구사하는 퍼포머

이제까지 살펴본 것처럼, 슈베르트의 작품은 그간 이항대립적이거나 서로 밀접한 관계를 갖지 않는 것으로 간주된 것들의 경계를 자유롭게 넘나드는 작품이라 할 수 있다. 일차적으로 이 작품은 현대음악에 대중음악적인 요소를 도입하여 육체적인 에너지를 방출한다. 오페라의 벨칸토 창법과 함께 기타의 시끄러운 하드코어 사운드, 화려한 조명과 무대의상, 과격하면서도 육감적인 몸짓 등은 퍼포먼스적인 특징을 강조한다.

특히 그 어떤 음악적 요소보다도 ‘제스처’가 작품의 전면에 나섰다는 점에 주목할 필요가 있다. 그간 서구예술음악에서 제스처는 음악의 형식이나 선율, 화성은 물론이고 음색보다도 부차적인 요소로 간주되어왔다.¹⁹⁴⁾

194) 니콜라스 쿡은 “사운드를 보고, 몸을 듣다”(Seeing Sound, Hearing the Body)에서 서구예술음악에서 제스처에 대한 분석이 경시되어왔다고 말한다. 쿡에 따르면, 음악연주의 시각적 차원은 사실상 음악적 정서와 의미에 크게 기여한다.

하지만 음악회장을 비롯해 미디어를 통해 라이브 공연을 감상할 때, 제스처는 작품을 종합적으로 이해하는데 중요한 역할을 한다. 가령 현악기 연주자가 활을 재빨리 움직이거나, 피아노 연주자가 건반을 두드리는 제스처를 통해 청자는 작품을 파악하는데 영향을 받는다. 슈베르트의 작품은 그간 서구예술음악에서 중요시했던 형식적 원리보다 몸의 움직임을 우선적으로 염두하여 음악에서 나타나는 육체적 에너지를 가시적으로 드러낸다. 즉 그간 등한시되었던 육체적 지각과 감성, 감정과 즉흥성 등을 유감없이 표출하여 새로운 음악적 형태를 보여주는 것이다.

무엇보다 이 작품에서 가장 중요한 것은 오늘날 미디어와 신체의 경계가 교차되는 오늘날의 현상을 ‘형식’과 ‘내용적 측면’에서 심도 있게 보여준다는 점에 있다. 먼저 형식적 측면에서 살펴보면, 이 작품에서 퍼포머의 신체는 센서라는 디지털 기술을 통해 사운드로 재매개된다. 이때 신체는 육체적인 것이기도 하지만, 동시에 정보와 에너지로 치환되는 모습을 나타낸다. 스마트워치나 구글 글래스처럼 센서를 내장한 웨어러블 기기가 인간의 몸과 상호작용하여 감각적인 변화를 감지해 정보를 생성하듯이¹⁹⁵⁾, 이 작품에서 퍼포머의 신체적 움직임 역시 디지털 기술을 매개로 사운드라는 정보로 변환된다. 퍼포머의 신체가 디지털 기술을 받아들여 일종의 미디어 내지 악기 같은 역할을 하게 되는 것이다.

또한 내용적 측면에서 이 작품은 ‘휴머니즘’에서 ‘포스트휴머니즘’으로 이행하는 현재의 세계를 상징한다고 해석될 수 있다. 앞서 언급했듯이 전반부에 연주자의 자신감 넘치는 몸짓과 자연스러운 인간적 에너지를 통해 테크놀로지의 존재가 뒤로 가려져 있었다면, 뒤로 가면서 테크놀로지는 퍼포머의 연주와 동일한 존재감을 드러내기 시작한다. 하지만 중반부부터 퍼포머는 테크놀로지를 접신(接神)한 것처럼, 도취된 상태로 사이보그 같

Nicholas Cook, “Seeing Sound, Hearing the Body,” in *The Oxford Handbook of Sound and Image in Western Art*, ed. Yael Kaduri (New York: Oxford University Press, 2016), 124.

195) 김화자, “사물인터넷과 메를로퐁티의 ‘상호세계,’” 『철학과 현상학 연구』 65, 2015, 66.

이 기계적인 행동을 이어나간다. 센서와 연결된 연주자가 처음에는 테크놀로지와 독립적으로 존재하는 것처럼 행위 하다가, 작품이 진행될수록 테크놀로지로부터 신체적인 변화를 겪는 양상을 보이는 것이다.

이러한 모습은 미디어가 단지 편의를 도모하기 위한 ‘도구’가 아니라, 인간의 신체와 정신을 변형하고 재구성하면서 낯선 신체와 세계의 지평을 제공한다는 점을 나타낸다. 오늘날 인간은 정신과 몸을 구분하고 순수한 정신을 핵심으로 삼는 데카르트식 주체가 아니라, 헤일스나 해러웨이가 말하듯이 기술과 혼종을 이루면서 계속하여 경계가 변화되는 주체다. 미디어가 인간의 신체에 침투하면서 신체와 테크놀로지 사이의 경계는 이전보다 훨씬 모호해졌다. 슈베르트의 작품은 이처럼 디지털 미디어와의 융합을 통해 감각의 급격한 변화를 겪는 오늘날의 ‘포스트휴먼 주체’를 감각적으로 표상해내고 있다.¹⁹⁶⁾

196) 디지털 컨버전스 음악이 갖는 포스트휴먼의 감각에 관해서는 본고의 IV-2, “미디어와 감각: 디지털 컨버전스 음악이 갖는 포스트휴먼의 감각”에서 상술할 것이다.

4. 현실과 가상의 교차

현실과 가상이 긴밀히 영향을 주고받는 현상은 디지털 컨버전스 음악의 유형 중에서도 핵심적 특징에 속한다. 최근 현실과 가상의 상호작용이 다양한 층위로 나타나듯이 디지털 컨버전스 음악에서도 두 세계를 통합하는 작업은 여러 가지 형태로 나타나며, 대표적으로 세 가지 경향을 들 수 있다. 첫 번째 경향은 ‘사회적 측면’에서 현실과 가상의 상호작용을 이용한 것으로, 네트워크를 통해 청자와 소통한 결과물을 활용하는 것이다. 두 번째는 증강현실과 가상현실처럼 현실과 가상이 ‘감각적 측면’에서 융합되는 현상을 무대에서 보여주는 방식이다. 세 번째는 오늘날 사회 전반에서 급격히 증대되는 가상세계의 영향력을 음악으로 형상화하거나 비판적으로 표현하는 것이다. 다음은 이러한 경향을 실제 작품에서 나타나는 음악적 특징을 중심으로 살펴보겠다.

1) 네트워크를 통한 작곡가와 청자의 상호작용

네트워크가 발달하면서 주어진 시공간의 한계를 넘어 소통하고 의견을 주고받는 현상은 일상적 차원을 넘어, 예술적 차원에서도 활발히 등장하고 있다. 이는 구체적으로 ‘네트워크를 매개로 한 작곡가와 청자의 상호작용’이라는 형태로 나타난다. 청자가 완성된 작품을 관조하는 것이 아니라, 작품에 직접 참여해서 작곡가와 협업하는 것이다.

물론 그간 현대음악 작품에서 관객과의 상호작용이 전혀 없었던 것은 아니다. 대표적으로 존 케이지나 백남준 같은 플럭서스 작곡가는 관객의 참여를 독려하여 관객의 행위가 의미를 구성하는 작품을 만들었다. 디지털 컨버전스 음악은 이와 유사한 특징을 지니면서도 사이버스페이스라는 새로운 배경에서 관객과 보다 활발히 상호작용한다. 이를테면 관객은 인터넷에서 작곡가가 내걸은 프로젝트에 참여하여 작품의 제작과정에 개입한다. 이를 통해 관객은 작품의 적극적인 수용을 넘어 작품의 콘텐츠를

생산하는 주체로 자리매김하고 있다.

먼저 네덜란드 작곡가 미셸 판데르아(Michel van der Aa)의 《모래의 책》(The Book of Sand, 2015)은 청자의 참여를 통해서만 비로소 작품의 의미를 온전히 파악할 수 있는 작품이다. 뮤직비디오의 형태로 되어있는 이 작품은 루이스 보르헤스의 《모래의 책》¹⁹⁷⁾에서 제목을 따왔으며, 음악적 내용뿐만 아니라, 감상방식에서 하이퍼텍스트의 구조를 보여주고 있다. 이 작품은 ‘비선형성’을 비롯하여 ‘복수의 시간성’과 ‘차이를 생성하는 반복’ 등 보르헤스가 평소 소설을 통해 설파한 사상을 다중적인 형태로 음악에 담아냈다.

판데르아는 《모래의 책》을 제목으로 삼고, 보르헤스의 다른 네 개의 단편소설 『자히르』(The Zahir), 『알렘』(The Aleph), 『바벨의 도서관』(The Library of Babel), 『아스테리온의 집』(The House of Asterion)에서 일부 내용을 발췌하여 가사로 차용하였다. 소설에서 작품의 주인공들은 미로 속에서 길을 잃으면서 다양한 시간이 동시에 공존하는 시간성을 체험하게 된다. [표 36]에서 볼 수 있는 것처럼, 작품의 가사는 무한성과 비선형성을 표현하고 있다.

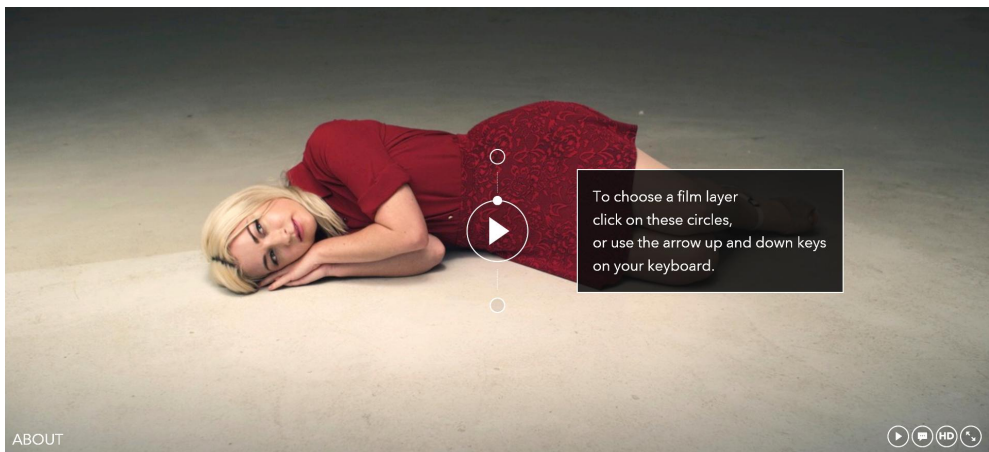
원어 (아스테리온의 집에서 발췌한 가사)	가사
It is true that I never leave my house, but it is also true that its doors whose numbers are infinite are open day and night.	내가 집밖으로 나가지 않는 건 사실이야. 하지만 밤이나 낮이나, 무한한 숫자의 문이 열려 있다는 것 또한 사실이지.

197) 보르헤스의 소설에 따르면, 모래의 책은 미노타우르스가 갇힌 미궁처럼 한 번 들어가면 결코 시작과 끝을 찾을 수 없는 무한한 페이지를 가진 책이다. 한 페이지를 넘기면 또 다른 페이지들이 모래처럼 무수히 끼어들어 한번 펼친 페이지는 발견할 수 없다. 오늘날 링크를 따라 계속 정보의 숲을 헤매는 인터넷 사용자처럼, 소설의 주인공은 책을 다 읽기 위해 강박관념을 가진 채 책의 포로가 되어 현실과 단절하는 모습을 보인다.

원어 (아스테리온의 집에서 발췌한 가사)	가사
<p>Like the ram about to charge, I run through the stone galleries until I fall dizzy to the floor. I crouch in the shadow of a pool or around a corner and pretend I am being followed.</p> <p>Asterion</p> <p>Everything is repeated many times, fourteen times, but two things only once: above, the intricate sun; below Asterion.</p> <p>Now we shall come out into another courtyard. You'll see a pool filled with sand, the temple of the Axes and the sea.</p> <p>Return to the first intersection. You will soon see how the cellar branches out. There are roofs from which I let myself fall. I let myself fall until I am bloody.</p> <p>Asterion</p>	<p>나는 돌진하는 양처럼 현기증을 느낄 때까지, 석조 회랑을 내닫으며, 웅덩이 속의 그늘이나 복도 모퉁이에 웅크리고 숨거나, 미행당하는 척하기도 해.</p> <p>아스테리온</p> <p>모든 것은 여러 번, 즉 열네 번 반복되지. 그러나 단 한 번인 것처럼 보이는 게 세상에 둘 있어. 위로는 복잡한 태양이고, 아래로는 아스테리온이야.</p> <p>이제 우리 다른 안마당으로 들어가 보자. 모래가 가득 담긴 항아리, 그리고 쌍도끼 신전과 바다를 보게 될 거야.</p> <p>지나왔던 사거리로 돌아가 보자. 곧 지하실이 어떻게 두 갈래로 갈라지는지 알 게 될 거야. 옥상도 있어. 온몸이 피투성이가 될 때까지 뛰어내리며 노는 곳이란단.</p> <p>아스테리온</p>

[표 36] 미셸 판테르아, 《모래의 책》 중 ‘아스테리온’

작품의 감상방식은 음악적 내용에 영향을 주면서 원작이 지닌 비선형적인 세계관을 효과적으로 나타낸다. 청자는 온라인상에서 앱(“The Book of Sand”)을 다운 받거나, 직접 사이트(<http://thebookofsand.net/>)에 접속하는 방식으로 작품을 경험할 수 있다. 흥미로운 것은 청자가 재생버튼을 누르면, 각자 독립적인 내용을 지닌 세 개의 영상이 동시에 재생된다는 것이다. [그림 49]에서 볼 수 있듯이 사이트에 접속하면 화면 중앙에 세 개의 작은 원이 수직으로 나열되어 있는데, 청자는 세 원 중 하나를 클릭하거나 위 아래로 스크롤하는 방식으로 세 개의 다른 영상을 자유자재로 넘나들면서 감상하는 것이 가능하다.



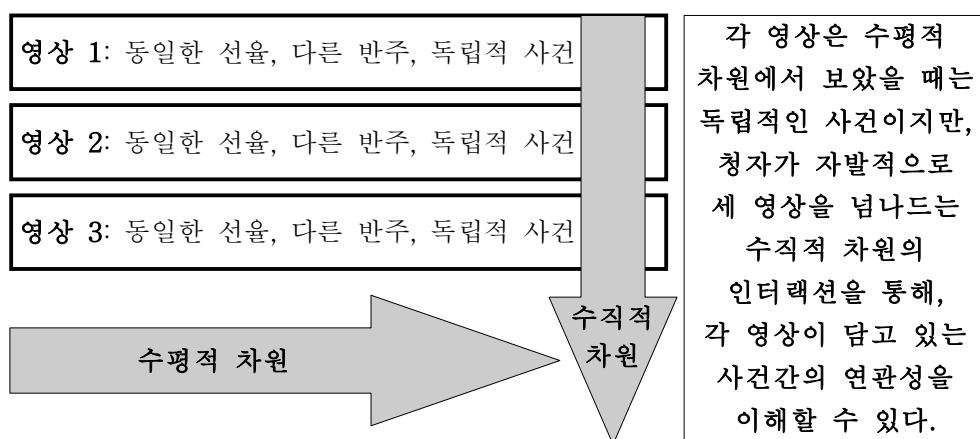
[그림 49] 미셸 판데르아, 《모래의 책》 초기화면

뮤직비디오처럼 화려한 영상미를 자랑하는 세 개의 영상은 동일한 선율에 기초하면서도 아카펠라, 팝, 일렉트로니카의 다른 세 가지 양식을 지닌 음악적 반주로 구성되어 있다. 한 명의 여성 소프라노가 일인 삼역을 맡아 세 영상에 등장하게 되는데, 이때 영상은 각기 다른 상황과 관점에서 모래를 줍는 여성을 보여주지만, 큰 틀에서는 같은 이야기를 들려준다. 처음에 독립적인 방식으로 진행되던 세 개의 사건은 중간지점에 이르러 유기적으로 연결되기 시작한다. 가령 첫 번째 층위의 사건은 두 번째 층위의 사건에 영향을 미치고, 두 번째 층위는 세 번째 층위에, 세 번째 층위

의 사건은 다시 첫 번째 층위의 사건에 영향을 주는 것이다.

이처럼 각 층위의 사건이 긴밀하게 맞물리며 상호의존적인 관계를 가진다는 점에서 세 개의 영상은 뫼비우스의 띠처럼 이어져있다. 보르헤스가 『끝없이 두 갈래로 갈라지는 길들이 있는 정원』에서 언급했듯이 “매번 복수로 갈라졌다가, 다시 만나기도 하며, 혹은 평행으로 달리는 시간”을 음악으로 나타내는 것이다. 즉 영상에서 벌어지는 사건들은 하나의 사건으로 수렴했다가 독립적으로 분산되는 과정을 반복한다.

무엇보다 중요한 것은 청자가 세 개의 영상을 자발적으로 넘나들며 감상할 때, 비로소 각 사건의 연관성을 포착하고 이해할 수 있다는 것이다. [표 37]에 도식화한 것처럼, 이 작품은 수직적인 차원뿐만 아니라, 수평적인 차원에서도 감상할 수 있다. 청자는 미리 정해진 시간적 흐름에 따라 주어진 음악을 수평적으로 감상할 수도 있지만, 영상들을 수직적으로 건너뛰는 인터랙션의 행위를 통해 미처 감지하지 못했던 내용을 인지하고, 각 사건의 의미를 총체적으로 파악할 수 있게 된다. 이러한 맥락에서 각 영상은 인터넷 상에서 링크를 통해 연결된 ‘하이퍼텍스트’에 비유될 수 있다. 인터넷에서 사용자가 낱낱이 분리된 정보를 연결하여 나름의 의미를 만들어내듯이, 감상하는 사람이 클릭을 통해 음악을 듣는 경로를 형성하여 통합적인 의미를 창출해내는 것이다.



[표 37] 미셸 판데르아, 《모래의 책》의 음악적 구조



[그림 50] 미셸 판데르아, 《모래의 책》,
각 영상의 내러티브가 연결되는 지점의 모습

한편, 이 작품은 청자의 참여를 토대로 ‘디지털 인터랙티브 연작가곡’(the digital, interactive song cycle)이라는 새로운 형식을 개척했다는 측면에도 주목할 필요가 있다. 본래 연작가곡은 각각의 곡은 독립적 완결성을 지니고 있지만, 전체적으로 하나의 일관된 주제를 표현하는 모음곡을 뜻하는 것이다. 이 작품에서는 청자가 스스로 개별적인 성악음악 영상들을 연결하여 주제를 찾아내는 과정을 거친다. 즉 전통적인 음악형식에 청자의 ‘상호작용’을 가미하여 새로운 차원의 음악세계를 선보인 것이다. 요컨대 이 작품은 온라인 환경을 배경으로 작품과 청자가 소통할 수 있는 기회를 마련하고, 이를 통해 청자가 작품의 의미를 생성하는데 결정적인 기여를 하는 모습을 보여주고 있다.

《모래의 책》에서 적극적인 감상을 통해 작품의 의미를 역동적으로 생

산하는 유형을 보여줬다면, 인터넷 사용자가 작품의 창작과 연주에 직접적으로 관여하는 유형도 있다. 에릭 휘태커의 《가상합창 시리즈》(The Virtual Choir)는 네트워크의 힘을 활용해 전 세계 사람들의 노래를 수집하여 만든 작품이다. 이 작품은 연주부터 최종편집까지 인터넷 사용자의 협업에 토대하고 있다. 수천 명의 사람이 태블릿 PC나 스마트폰, 웹캠 등을 사용해 인터넷에 배포된 휘태커의 작품 중 자신이 원하는 파트를 불러 소셜 네트워크에 올렸고, 이후 일정한 편집을 거쳐 전 세계 각지의 사람들이 함께 부르는 노래가 완성된 것이다.

《가상합창 시리즈》는 소셜 미디어로부터 영감을 받아 시작되었다. 유튜브에서 자신의 음악을 노래하는 영상을 본 휘태커는 전 세계 사람이 참여할 수 있는 합창을 만들겠다고 결심한다. 그는 홈페이지에 자신이 작곡한 합창곡을 올려놓은 뒤¹⁹⁸⁾, 참여자가 노래를 부르는 영상을 다시 해당 홈페이지에 업로드 하는 방식으로 시리즈를 진행하였다. 이후 영상 편집을 자처한 참여자가 각 영상을 하나로 합쳐 편집함으로써 세계 최초로 사이버스페이스에서 결성된 가상합창이 탄생한다.

이 작품은 인터넷에서 영상의 형식으로 발표되었다. 셀 수 없이 많은 이들이 몽환적인 배경 속에서 휘태커의 지휘에 맞춰 아름다운 화음을 내며 유토피아적인 분위기를 조성한다. “파라다이스로 날아가라”, “금빛 찬란한” 등의 제목이 암시하듯이, 각 시리즈의 연주는 화합과 평화를 선전하고 있다.

《가상합창 시리즈》는 발표될 때마다 폭발적인 반응을 이끌어냈다. 2010년 3월에 발표된 가상합창 제1번 ‘금빛 찬란한’(Lux Aurumque)은 발표되자마자 약 100만 명이 시청하였고, 현재까지 오백만 명 이상이 시청하는 기록을 세웠다.¹⁹⁹⁾ 많은 사람의 호응을 바탕으로 가상합창은 갈수록

198) 휘태커는 과거에 작곡한 합창곡 악보를 무료로 다운받을 수 있게 하였고, 자신이 직접 지휘하는 가이드 트랙 영상을 유튜브에 업로드하였다. 이 프로젝트에서 참여자는 소프라노와 알토, 테너, 베이스 중 원하는 파트를 선택하여 노래할 수 있다.

199) <https://www.youtube.com/watch?v=D7o7BrlbaDs> (2018년 4월 19일 접속)

더 많은 사람들이 참여하고 시청하는 프로젝트가 되었다. 처음 12개의 나라에서 185명의 사람들이 참여했던 가상합창은 시리즈가 거듭할수록 급속도로 늘어났으며, 네 번째 시리즈에서는 101개의 나라에서 총 5905명의 사람들이 참여한 대형프로젝트로 성장하였다.²⁰⁰⁾



[그림 51] 에릭 휘태커, 《가상합창 시리즈》, 가상합창에 참여한 사람들의 국가를 표시한 지도

Videos by Country							
 United States of America	3993	 Puerto Rico	18	 Malta	5	 Zimbabwe	2
 Canada	365	 Switzerland	18	 Oman	5	 Andorra	1
 United Kingdom	256	 Venezuela	17	 Serbia	5	 Bahamas	1
 Australia	138	 Finland	16	 Cyprus	4	 Bermuda	1
 Germany	124	 Israel	16	 Kenya	4	 Brunei Darussalam	1
 China	59	 Belgium	15	 Qatar	4	 Cameroon	1
 Italy	54	 Romania	15	 Slovenia	4	 Cayman Islands	1
 Netherlands	41	 Russia	15	 Trinidad and Tobago	4	 Cuba	1
 Spain	38	 Hong Kong	14	 Ukraine	4	 Ecuador	1
 Argentina	35	 Malaysia	14	 Dominican Republic	3	 Egypt	1
 South Africa	35	 Austria	13	 Honduras	3	 Fiji	1
 Indonesia	31	 Estonia	12	 Iceland	3	 Georgia	1
 Singapore	31	 India	12	 Latvia	3	 Guam	1
 Brazil	29	 Denmark	11	 Peru	3	 Guatemala	1
 Poland	27	 Portugal	11	 Slovakia	3	 Guyana	1
 France	26	 Czech Republic	10	 Sri Lanka	3	 Lebanon	1
 Japan	26	 Greece	9	 Vietnam	3	 Lithuania	1
 Philippines	26	 Chile	8	 Antigua and Barbuda	2	 Moldova, Republic of	1
 Sweden	24	 Turkey	8	 Bolivia	2	 Morocco	1
 Taiwan	24	 El Salvador	7	 Bulgaria	2	 Nicaragua	1
 Mexico	23	 Iran	7	 Croatia	2	 Nigeria	1
 New Zealand	23	 South Korea	7	 Kazakhstan	2	 Panama	1
 Ireland	22	 Costa Rica	6	 Luxembourg	2	 Saint Martin	1
 Colombia	21	 United Arab Emirates	6	 Saudi Arabia	2	 Syria	1
 Hungary	19	 Faroe Islands	5	 Uruguay	2	 Thailand	1
 Norway	18						

[그림 52] 에릭 휘태커, 《가상합창 시리즈》, 가상합창에 참여한 사람들의 국가의 현황

200) 첫 번째 가상합창 ‘금빛 찬란한’(Lux Aurumque): 243 videos featuring 185 singers from 12 countries

두 번째 가상합창 ‘슬립’(Sleep): 2052 videos featuring 1999 singers from 58 countries

세 번째 가상합창 ‘물의 밤’(Water Night): 3746 videos featuring 2945 singers from 73 countries

네 번째 가상합창 ‘파라다이스로 날아가라’(Fly to Paradise): 8409 videos featuring 5905 singers from 101 countries



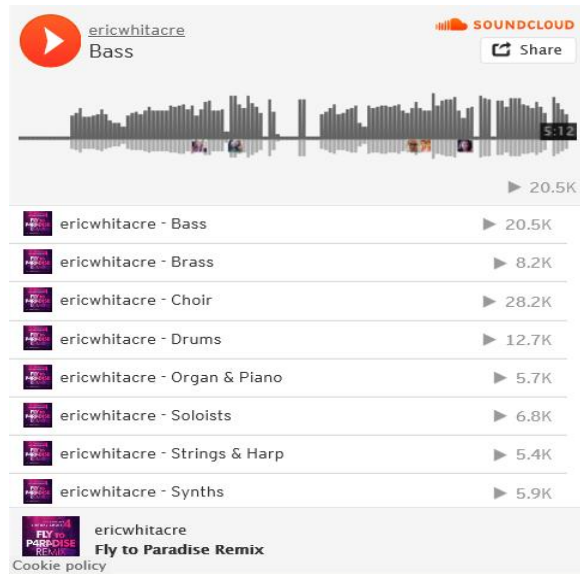
[그림 53] 에릭 휘태커, 《가상합창시리즈》, 가상합창단 연주 장면

가상합창은 직접 참여자가 노래 부르는 영상을 취합하는 방식 외에도 다양한 형식으로 행해졌다. 가령 2013년에는 스카이프(Skype)를 통해 실시간 라이브 합창을 시도하여 각처에 흩어져 있는 서른 두 명의 가수가 무대 위의 합창단과 함께 연주하였고, 네 번째 가상합창 시리즈의 경우에는 인터넷 사용자들이 휘태커의 합창곡을 다시 재구성하여 다른 사용자와 공유하는 ‘리믹스 프로젝트’로 진행되었다.²⁰¹⁾

<p>Step 1 Download the tracks</p> <p> DOWNLOAD HERE</p> <p>The download contains all 8 tracks in a 470 MB zip file.</p>	<p>Step 2 Create your remix</p> <p>The tempo changes are as follows:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bar 1 - 80bpm • Bar 21 - 76.5bpm • Bar 55 - 80bpm • Bar 64 - 76.5bpm 	<p>Step 3 Upload your remix</p> <p>UPLOAD HERE</p> <p>Once uploaded, your remix will be shared with the Fly to Paradise Remix public group on SoundCloud.</p>
--	---	---

[그림 54] 에릭 휘태커, 《가상합창 시리즈》, ‘리믹스 프로젝트’ 참여방법

201) 휘태커는 홈페이지에 《파라다이스로 날아가라》를 구성하는 합창과 악기들의 개별적인 악기 파트(베이스, 브라스, 드럼, 오르간&피아노, 솔리스트, 현&하프, 신디사이저와 합창부분을 해체해서 홈페이지에 업로드했다. 그렇게 해서 휘태커는 기존의 합창곡에 대해 자신만의 새로운 창작물을 만들고, 그것을 다른 사람들과 공유할 수 있도록 독려했다.



[그림 55] 에릭 휘태커, 《가상합창시리즈》,
리믹스 프로젝트를 위해 제시된 개별악기파트

“가상공간 안에서 음악에 참여한 단원들은 현실에서 만나는 것 같은 진실한 연결성을 느끼고 있다”고 언급한 휘태커의 언급처럼, 가상합창은 현실적 시공간의 물리적 제약을 극복하고 전 세계 사람들이 음악으로 소통하는 과정을 보여준다. 지금까지 받은 다수의 찬사와 좋은 평가를 바탕으로, 가상합창 프로젝트는 계속해서 이어지고 있다.

하지만 가상합창이 진정한 의미에서 소통을 촉진하는지에 대해서는 여전히 재고할 필요가 있다. 대표적으로 고든 캠페는 《가상합창 시리즈》에서 표방하는 네티즌간의 상호작용에 의문을 제기한다. 캠페에 따르면, 가상합창단은 아름다운 화음과 완벽한 천상의 조화를 보여주지만, 사실상이 같은 조화는 조작을 통해 일어난 것이다. 이를테면 개개인의 거칠고 이질적인 목소리는 편집을 통해 전부 제거되었으며, 귀를 즐겁게 해 줄 영롱한 울림이 입혀졌다.²⁰²⁾

그는 이 작품에서 나타나는 조작을 통한 인위적인 조화를 단적으로 “악

202) Gordon Kampe, “Youtube Komponiern,” 38.

의적인 매끄러움(bösartiger Glätte)²⁰³⁾이라 표현한다. 사람들은 평화와 축복의 노래를 부르며 가상공간에서 구현되는 유토피아의 모습을 보여주지만, 사실상 각자 다른 목소리를 매끄럽게 다듬고 편집하는 과정은 완전히 은폐되어 있다. 즉 조화로운 합창이라는 목표는 달성하였으나, 각자의 개성 있는 목소리는 제거된 것이다.²⁰⁴⁾

이처럼 《가상합창시리즈》는 작곡가와 네티즌이 활발히 협업하는 모습을 보여주지만, 그것이 인위적인 편집에서 비롯되었다는 점에서 피상적 수준의 상호작용을 보여준다는 한계점을 지니고 있다.

그런 점에서 알렉산더 슈베르트의 《위키-피아노 넷》(Wiki-Piano Net, 2017)은 청자의 참여가 《가상합창시리즈》보다 낫는 형태로 나타난다는 점에서 상호작용성이 보다 활발하게 나타난다고 할 수 있다. 또한 휘태커의 작품이 네티즌의 ‘연주’에 기반을 두고 있다면, 슈베르트의 작품은 ‘창작’의 측면에서 협업이 이뤄지고 있다.

이 작품은 온라인에서 직접 사용자가 참여하여 작품을 만드는 프로젝트인 “커뮤니티 작품”(Community Piece)²⁰⁵⁾의 일환으로 제작되었다. ‘위키-피아노 넷’이라는 제목이 암시하듯이, 이 작품은 인터넷의 대표적인 웹 백과사전으로 손꼽히는 위키피디아(wikipedia)의 원리를 음악에 적용시킨 것이다. 작곡가는 이 작품을 만들기 위해 누구나 접속할 수 있는 웹페이지(<http://wiki-piano.net/>)를 만들었다. 위키피디아에서 정보가 계속 수정

203) 여기서 ‘매끄러움(Glatte)’이란 철학자 한병철이 디지털 시대에 등장한 미의 속성을 비판적으로 지칭한 것에서 비롯된 용어다. 한병철은 스마트폰 카메라의 셀카 기능이 제공하는 보정기능과 소셜 네트워크의 ‘좋아요’ 기능, 광속에 가까운 데이터의 흐름 등 디지털 시대의 아름다움은 매끄러움을 추구하며, 사람들에게 일시적인 만족을 주는 것으로 제한된다고 보았다. Han Byung-Chul, 『아름다움의 구원』, 이재영 번역 (서울: 문학과지성사, 2016), 18.

204) 더욱이 대부분의 연주 영상에서 휘태커가 중앙에 위치하여 수천 개로 나뉜 스크린을 응시하고 있다는 점은 마치 조지 오웰의 소설 『1984』에서 빅브라더가 텔레스크린을 통해 사회를 끊임없이 감시하고 통제하는 모습을 연상시킨다. 이는 디지털 시대에 정보의 독점을 위해 사람들의 사적인 정보를 수집하여 왜곡하는 권력의 메커니즘을 표상하는 것처럼 읽힌다는 점에서 그러하다.

205) 알렉산더 슈베르트의 또 다른 커뮤니티 작품 시리즈로는 《Silent Post》(2018), 《Public Domain》(2018), 《Black Out Software》(2018)가 있다.

[illegible]

작품의 웹페이지는 총 7개의 독립적인 단락을 갖는 악보 외에도 영상과 음악파일, 텍스트, 그리고 다양한 신체적 제스처 등 다양한 섹션으로 구성되어 있다. 방문자는 ‘Grave’(매우 느리게)부터 ‘Prestissimo’(매우 빠르게)까지 여러 개로 세분화된 템포 중 하나를 선택할 수 있고, 음표의 위치를 이동시킬 수 있으며, 원하는 이미지를 업로드하거나 텍스트를 작성할 수도 있다. 작곡가는 전체적인 틀만 설정하고 작품의 구체적인 내용에는 전혀 개입하지 않기 때문에, 방문자가 자신의 취향과 재량에 따라 편집한 웹페이지가 최종적인 악보가 된다.

Tempo Grave

Play Notes

b

#

w

h

q

e

x

p

P

F

f

🗑️

Prepare the piano in the following way

meanwhile,
alternate between a terrifying smile (2secs), beyonce's single ladies dance (5-8secs), and laughing uncontrollably (3-5secs).
apply lipstick to the lips, then put it between the strings of E1.

[악보 55] 알렉산더 슈베르트, 《위키-피아노 넷》,
웹페이지에서 네티즌이 만든 악보

다음으로 중요한 것은 사용자가 음악적 내용을 편집하는 행위가 단발성의 행위로 끝나지 않고, 웹페이지가 존재하는 한 끝없이 일어난다는 것이다. 작품에서 연주자는 무대에서 바로 웹페이지를 열고, 연주 바로 전까지 편집된 악보를 연주한다. 재연(再演)될 때도 이전에 연주했던 악보를 그대로 연주하는 것이 아니라, 연주 직전까지 수정된 ‘현재 상태의 악보’를 연주한다는 점에서 위키피디아와 마찬가지로 열린 성격을 가지고 있다.

지금까지 살펴본 세 작품은 현대에 급속히 발전한 네트워크 기술을 통해, 그간 현대음악에서 수동적인 위치를 차지했던 청자와 작곡가가 네트워크로 확장된 공간에서 상호작용하는 현상을 보여주고 있다. 먼저 청자는 작품과 일정한 거리를 두고 관조적인 태도로 작품과 조우하기보다 적극적인 감상행위를 통해 작품의 새로운 의미를 발견하며, 나아가 연주와 창작까지 관여하기 시작하였다. 즉 각 작품은 커뮤니케이션 환경의 변화를 바탕으로 네트워크 공간에서 등장한 새로운 형태의 예술적 실천을 보여주고 있다.

2) 무대에서 나타나는 현실과 가상의 대결

두 번째 유형은 디지털 공간에서 가상과 현실이 혼재되듯이, 무대에서 현실과 가상이 중첩된 형태로 나타나는 것이다. 특정한 물리적 형상을 숫자 기호로 치환하여 변형할 수 있는 디지털 미디어의 가변적 속성은 본래 이분법적인 것으로 여겨졌던 물리적 실체와 가상적 실체를 마음껏 혼합하고 변형하는 것에서 비롯한다. 이는 디지털 미디어로 매개된 연주자가 현실에서는 불가능한 형태로 행위 하는 것을 가능케 해주었다.

본래 무대에서 발생하는 현실과 가상의 감각적 혼합은 약 2010년 이후 ‘포스트드라마’(post-drama)를 중심으로 하는 공연예술 장르에서 적극적으로 나타나기 시작했다. 전통적인 공연은 배우와 관객의 몸이 한 공간에 위치하는 것을 의미하는 ‘라이브니스’(liveness) 개념을 전제하는 것이었다. 하지만 테크놀로지와 미디어 기술의 발달은 무대 위의 사건이 영상 속의 사건과 협업하는 계기를 마련하였다. 이에 따라 배우의 몸은 가상인 물과 공존하며 무대의 외적인 시공간은 무한히 확장된다.²⁰⁶⁾

최근 디지털 컨버전스 음악에서 가장 보편적인 형태로 나타나는 현실과 가상의 결합은 ‘물리적 실재’와 ‘가상적 실재’가 얹히고 소통하는 방식으로 나타난다. 다양한 시각장치를 통해 무대의 배경을 뒷받침하거나 확장하는 수준에서 더 나아가, 프로젝터로 무대 위에 가상의 형상을 띄워 실제 연주자와 협업하는 것이다. 이는 주로 사전에 제작된 영상이나 무대 연주를 실시간으로 촬영한 영상을 스크린에 투사하여 무대 위에서 벌어지는 음악적 사건과 긴밀하게 소통하는 방식으로 구현된다. 그런 점에서 무대 위에서 나타나는 현실과 가상의 결합은 사실상 라이브 연주자와, 영상, 사운드 트랙간의 상호작용으로 볼 수 있다.

무대에서 현실과 가상이 융합되는 대표적 사례로 사이먼 스티븐 앤더슨(Simon Steen-Andersen)의 《현악기를 위한 습작 #3》(Study for String Instrument #3, 2011)을 들 수 있다. 이 작품은 첼로 연주자 한

206) 김형기 외, 『포스트드라마 연극의 미학』 (서울: 푸른사상, 2011), 179-180.

명과, 프로젝션으로 영사된 가상의 첼로 연주자 한 명이 듀엣으로 연주하는 음악이다. 작품에는 기악음악을 연주할 때 나타나는 신체적 행위에 대한 작곡가의 관심사가 반영되어 있다. 음악이 소리를 만들면서 수반되는 행위와 불가분한 관계를 갖고 있다고 생각하는 앤더슨은 이 작품에서 음악 이상으로 시각적인 요소를 만드는데 많은 시간을 투자하였다. 그는 연주자의 신체적 행위를 자유자재로 보여주기 위해 가상 연주자를 활용하였다.

이 작품에서는 어두운 무대에서 첼로 연주자가 흰 벽 앞에 앉아 연주를 하는 동안, 미리 같은 첼로 연주자의 음악을 촬영한 비디오가 연주자의 몸을 향하여 영사된다. 같은 얼굴과 차림새를 갖춘 가상 연주자가 라이브 연주자와 동일한 크기로 투사된 채 소리 내며 움직이기 때문에, 가상 연주자는 마치 라이브 연주자의 분신처럼 보이게 된다. 또한 작품이 진행될수록 가상 연주자의 몸이 라이브 연주자의 몸과 겹친 채, 조금씩 다르게 움직이면서, 누가 실재고 누가 가상인지 분간하기 어려워진다.



[그림 57] 사이먼 스티븐 앤더슨 《현악기를 위한 습작 #3》

라이브 연주자와 가상연주자를 구분하기 어려운 것은 두 연주자가 흡사한 음악을 연주한다는 점에 있다. 두 연주자는 뚜렷한 선율이나 화성을 전혀 인지할 수 없는 음악을 연주한다. 전체적으로 콜레노(Col legno) 기법이 중요한 음악적 재료로 사용되었는데, 연주자는 대부분 활대로 연주했기에 명확한 음정이나 선율은 거의 들을 수 없다. 심지어 첫 번째와 세 번째 현은 곳곳에 마스킹 테이프나 형긔조각을, 네 번째 현은 한 옥타브를 낮춰 조율했기 때문에 시종일관 타악기적인 사운드가 강조된다. 거칠고 덜그럭대거나, 빠걱거리며 굵히는 소리가 작품의 주요한 음향적 재료로 사용된 것이다. 또한 첼로의 소리는 프로젝션으로 영사한 영상의 레코딩 사운드의 크기만큼 증폭되며, 두 연주자의 소리가 라이브 연주자 옆에 위치한 하나의 스피커로 나오기에, 각각의 소리를 구분하기는 더더욱 어렵다.

악보에는 가상 연주자의 음악까지 독립적인 성부로 표기되어서 이 작품이 듀엣이라는 것을 강조한다. 하지만 두 연주자가 주고받는 상호작용이 음악적인 것보다 시각적인 것에 훨씬 큰 초점을 두고 있다는 것에 주목할 필요가 있다. [악보 56]과 [악보 57]에서 볼 수 있는 것처럼, 두 파트는 모두 타악기적인 주법을 통해 작품의 리듬을 강조한다.

가령, 마디 1-8까지 두 연주자는 대개 일치된 리듬을 연주한다. 하지만 이후 둘의 시각적 차이는 갈수록 벌어지는데, 이는 각자가 활을 켜는 방향을 달리 하는 것에서 기인한다. 즉 마디 1에서 각 파트가 동일한 리듬을 같은 방향의 활로 연주할 때는, 마치 한 사람이 연주하는 것과 같은 모습이 나타난다.

하지만 마디 2부터는 각 파트 간에 점차 리듬적 시차가 발생함에 따라, 마치 한 연주자가 다른 연주자의 움직임에 따라 하는 듯한 시각적 변화가 나타나기 시작한다. 음악적 시차가 점차 커지면서 시각적 차이도 커지는데, 이러한 차이는 마디 3에서 서로 다른 방향의 활을 사용하면서 본격적인 차이로 이어지게 된다. 이를테면 마디 3에서 라이브 연주자가 내림활을 사용하는 동안, 가상 연주자는 올림활을 사용해서 서로의 움직임이 완

전혀 반대 방향으로 교차되는 것이다.

Simon Steen-Andersen 2011

♩ = 120

damp strings with left hand

(or 12 straight dotted quarters in tempo 130.9091)

LIVE

REPEAT 8*

12! : 11!

damp strings with left hand

(sound and video fading in during the first 4 repetitions)

VIDEO

REPEAT 8*

3

3

[악보 56] 사이먼 스티븐 앤더슨, 《현악기를 위한 습작 #3》 마디 1-8

60 MET. WIND. 1/2 BOW MET. WIND. 1/2 BOW MET. WIND. 1/2 BOW MET. WIND. 3 put bow aside and turn the cello to "guitar position" perfectly horizontal, head pointing to the right ... 5/8

60 1/2 BOW MET. WIND. 1/2 BOW MET. WIND. 1/2 BOW MET. WIND. 3 5/8

[악보 57] 사이먼 스티븐 앤더슨, 《현악기를 위한 습작 #3》 마디 60-64

각자 다른 방향으로 활을 켜는 것 외에도, 악기의 위치를 다르게 해서 시각적 효과를 창출하기도 한다. 예컨대 마디 64부터는 라이브 연주자가 활을 내려놓고, 기타처럼 첼로의 머리를 오른쪽으로 오게 해서 무릎에 얹혀놓는다. 이 때 가상 연주자는 첼로의 위치를 바꾸지 않고 그대로 연주하기 때문에, 수직적인 것과 수평적인 것의 극명한 시각적 대비가 일어난다.

다.

마디 79부터는 반대로 가상의 연주자가 활을 내려놓고 첼로를 무릎 위에 올려놓은 채 연주하게 된다. 이 때 첼로의 머리는 왼쪽에 오기 때문에, 첼로의 머리를 오른쪽에 놓고 연주하는 라이브 연주자와 거울적인 대칭을 이루게 된다. 이러한 대칭은 이후 반복적으로 나타난다. 라이브 연주자와 가상 연주자는 악기의 위치를 수시로 다양한 각도와 형태로 바꿔서 서로 수직, 수평 및 상하 대칭을 이루게 된다.



[그림 58] 사이먼 스티븐 앤더슨, 《현악기를 위한 습작 #3》,
라이브 연주자와 가상 연주자의 악기가 시각적 대칭을 이루는 모습

라스무스 홀름뵈(Rasmus Holmboe)는 이 작품을 “시각적인 연주”로 칭하며, 변주, 모방, 전위, 미러링(Mirroring) 등의 음악적 기법이 시각적 영역으로 옮겨졌다고 말한다.²⁰⁷⁾ 이 같은 언급처럼, 이 작품은 비디오로 구현된 가상 연주자를 매개로 작품에서 다양한 움직임을 실험함으로써 음악의 영역을 시각적으로 확대시켰다고 볼 수 있다. 라이브 연주자와 가상

207) Rasmus Holmboe, “Have you Seen the Music?,” 2014.

<http://www.edition-s.dk/news/have-you-seen-the-music> (2019년 1월 21일 접속)

연주자가 마치 음악에서의 성부진행을 보여주듯이 시각적으로 교차되고 어긋나는 모습을 보여주는 것이다.

무대에서 가상과 현실을 중첩시키는 시도는 ‘이미지’뿐만 아니라 ‘소리’를 처리하는 방식에서도 나타난다. 대표적으로 미하엘 바일(Michael Beil)의 《도펠》(Doppel for two pianos with live-audio and live video)은 무대 위의 피아니스트와 스크린에 등장하는 가상의 피아니스트가 동시에 연주하며 실재와 가상의 병치를 보여주는 작품이다. 바일은 2004년부터 음악과 비디오의 협업을 토대로 실재하는 연주자와 가상 연주자를 혼재시키는 컨셉의 작업을 꾸준히 해왔다. 이 작품에서는 무대에서 두 명의 피아니스트가 연주하는데, 두 연주자의 모습과 소리가 실시간으로 녹음되면서 거울처럼 복제된 형태로 나타난다.

구체적으로 이 작품에서 현실과 가상의 대결은 사실상 ‘라이브 연주’와 그것을 모방하고 변형하는 ‘복제된 연주’간의 상호작용으로 나타난다. 따라서 라이브 연주와 복제된 연주의 소리와 이미지가 어떠한 관계를 맺고 있는지 살펴볼 필요가 있다. 작품에서 사용된 단순한 스케일과 장식음 같은 음악적 재료들은 라이브 오디오와 비디오를 통해 다양한 방식으로 변형된다.

중요한 것은 전통적인 음악적 기법인 캐논의 원리가 영상에 나타난다는 것이다. 템포 변화, 뒤로 감기, 빨리 감기 등이 영상에 수시로 적용되면서 음악은 확대캐논이나 축소캐논, 역행캐논처럼 선행하는 선율을 갖가지 형태로 모방하는 모습을 보여준다. 특히 영상의 소리와 이미지가 별개로 변형되면서 작품은 복합적인 형태를 갖는다.

[표 38]에서 볼 수 있듯이, 영상에 사용된 소리는 본래 템포보다 두 배 확장되거나 축소된 템포부터 1/3, 2/3, 1/4, 1/8까지 다양한 템포로 변형되어 등장한다. 또한 주제가 이조되는 것처럼 본래 라이브 연주에서 나왔던 음고들이 보다 높은 음고로 변형되거나, 역행캐논처럼 거꾸로 재생되기도 한다. 영상의 이미지 또한 소리와 마찬가지로 여러 가지의 템포변화와 함께 이미지가 거꾸로 재생된다. 연주자의 행위를 복제한 화면을 또다시 복

제한 화면이 돌림노래처럼 등장하는 가운데, 복제된 연주에 등장하는 가상연주자는 라이브 연주자와 동일한 존재감을 가지게 된다. ([그림 59])

미디어	변형방식	변형방식
오디오	템포 변화	더블 템포
		1/2 템포
		1/3 템포
		2/3 템포
		1/4 템포
		1/8 템포
	이조(transposition)	-
방향	뒤로 감기	
	빨리 감기	
영상 이미지	템포 변화	더블템포
		1/2 템포
		1/3 템포
		2/3 템포
		1/4 템포
		1/8 템포
	방향	뒤로 감기
		빨리 감기

[표 38] 미하엘 바일, 《도펠》, 영상의 소리와 이미지의 변형방식



[그림 59] 미하엘 바일, 《도펠》, 연주장면

다음으로 바일은 라이브 연주를 복제한 사운드와 영상 이미지를 매우 작은 단위로 해체한 후 다시 변형하고 재조합하는 방식을 통해 흥미로운 결과물을 만들었다. 예컨대 라이브 연주를 복제한 사운드가 다른 이미지와 결합하거나, 몇 마디에 걸쳐 나왔던 라이브 연주의 선율적 패시지가 한 마디 안에서 동시에 울림으로써 호모포닉한 울림을 갖게 되는 것이다.

이들테면 마디 1에서 무대의 제1주자 피아니스트는 피아노 뚜껑을 닫은 채 소리 없이 스케일을 연주한 후, 마디 2부터 5까지 각기 다른 음에서 시작하는 스케일을 연주한다. 이후 마디 6에서는 스크린의 가상 연주자가 마디 1부터 5까지의 모든 음악적 행위를 한 마디에 합쳐서 연주한다. 마디 2부터 5까지 등장했던 음악이 동시에 울리면서 본래 스케일의 형태로 제시되었던 음악이 화음의 형태로 나타나는 것이다.

The musical score for measures 1-10 of 'Doppel' by Michael Baille is presented. The score includes staves for electronics, piano 1, piano 2, and av. (audio video). The tempo is marked as 1 ♩ = 60. The key signature is one flat. The score includes various annotations such as 'one bar count-in lid closed', 'open lid', 'ord. / non legato', 'close lid', and 'on the lid / no sound'. A red box highlights a specific musical passage in piano 1, and a green arrow points to a corresponding passage in the av. staff. The score is divided into two systems, with measures 1-5 in the first system and measures 6-10 in the second system.

[악보 58] 미하엘 바일, 《도펠》, 마디 1-10

Video bar 151 - 154
bars 135 - 138 + 139 - 142 + 143 - 146 + 147 - 150 + 151 - 154

154
still slow and regular but demonstrative movement from lowest to highest keys
sempre legato/ohne Pedal

154
154va
still slow and regular but demonstrative movement from lowest to highest keys
pp *mf* *pp* *pp* *mf* *pp*

[악보 59] 미하엘 바일, 《도펠》, 마디 154-156

이와 같은 방식은 뒤로 갈수록 크게 확장되면서 클라이맥스로 치닫게 된다. 마디 155-158에서는 비디오에서 마디 151-154의 영상이 나오는 동안, 앞의 각기 다른 곳(마디 135-138, 139-142, 143-146, 147-150, 151-154)에서 등장했던 음악이 동시에 울리며 강렬한 음향을 선보인다.

이처럼 이 작품은 라이브 연주와 가상연주에 해당하는 복제 영상이 서로 대위적인 짜임새를 갖고 움직인다는 점에서, 실재와 가상이 각자 독립적인 지위를 갖고 조화되는 모습을 엿볼 수 있다. 즉 가상연주가 무대 위의 라이브 연주를 그대로 모방하는 것이 아니라, 영상의 변형과 재조합을 통해 독자적인 음악을 들려주는 것이다.

한편 사운드와 이미지의 조작을 바탕으로 한 라이브 연주자와 가상 연주자의 소통은 새로운 스토리텔링을 지닌 작품으로도 나타나고 있다. 앞서 살펴본 《도펠》처럼 디지털 미디어를 통해 라이브 연주자를 실시간으로 복제하고, 그것을 무대에서 독립적인 실체로 다룰 수 있게 되면서 인간의 내밀한 심리나 다중적이거나 분열적인 정체성을 예술적인 형태로 표

현하는 것이 가능해졌다.

미셸 판테르아의 《하나》(One)는 라이브 연주자와 스크린으로 구현된 가상 연주자의 상호작용을 통해 개인이 현실과 내면 사이에서 겪는 심리적 갈등을 다층적으로 표현한 작품이다. 정신분열증에 걸린 여성이 자신의 또 다른 자아와 갈등을 겪는 이 작품은 뚜렷한 서사적 내용보다 심리적 측면이 전면에 등장한다. 즉 주인공에게 어떤 일이 있었는지, 왜 주인공이 이해할 수 없는 행동을 하는 이유에 대해 구구절절 설명하는 대신, 주인공이 실시간으로 겪는 감정과 의문에 대해 집중하는 것이다. 작품에 등장하는 인물은 오로지 소프라노 가수 한 명일뿐이며, 책상과 걸상 정도만 사용되었을 정도로 무대장치는 매우 간소하다. 그러나 주인공 뒤에 위치한 비디오 스크린을 통해 무대의 공간은 확장되며, 소프라노의 노래 역시 사운드 트랙으로 자연스럽게 뒷받침된다.



[그림 60] 미셸 판테르아, 《하나》, 무대장면

이 작품은 주인공의 또 다른 자아에 해당하는 알테에고(Alter Ego)를 스크린에 등장시켜, 주인공과 반목하는 구도를 설정하였다. 스크린 속 가상 연주자가 연주하는 알테 에고는 작곡가가 무대 주인공을 별도로 촬영

해서 스크린에 등장시킨 인물이다. 따라서 비디오 영상으로 구현된 알터 에고는 무대 위의 주인공과 같은 모습을 지니고 있다. 여기서 중요한 것은 가상 연주자가 무대 위의 연주자와 동등한 비중의 역할을 함으로써, 대등한 주체로 등장한다는 것이다. 가상 연주자는 무대 연주자를 거울처럼 모방하는 것에 그치지 않고, 하나의 독립적인 연주자로서 기능한다. 즉 작품에서 등장하는 가상 연주자는 비현실적인 인물이나 복제된 인물이 아니라, 무대 주인공과 같은 위상을 갖고 주인공과 대립하는 인물이 된다.

주인공은 자신을 일관성을 지닌 하나의 실체로 지각하지 않으며, 자신의 정신이 분열되어가는 것을 느낀다. 이러한 자기분열적 특징은 주인공의 노래에서 나타난다. 노래의 가사의 음절은 점점 해체되면서 내면적 혼란을 효과적으로 표현한다.

전자적 사운드 또한 이러한 심리적 불안과 자기분열성을 뒷받침하고 있다. 전자적 사운드는 다양한 음향적 효과를 추가해서 작품의 분위기를 형성하는 역할을 한다. 예컨대 전자적 사운드는 주인공의 선율에 에코를 넣거나 가끔씩 화음을 넣어서 몽환적인 음향을 만들고, 백색소음을 내기도 하면서 주인공의 분열되는 의식을 뒷받침 한다.

특히 무대 연주자와 알터 에고를 맡은 가상 연주자가 함께 노래로 주고받는 상호작용은 현실과 가상의 협업과 대립을 극단적인 형태로 보여준다. 알터에고의 역할을 맡은 가상 연주자는 무대 연주자와 다양한 방식으로 대화한다. 작품의 초반에 가상 연주자는 무대 연주자의 노래에 화음이나 선율을 넣거나 아예 제창처럼 동일한 템포와 선율로 노래하며, 가상 연주자의 노래를 지지하는 역할을 한다.

하지만 둘의 관계는 작품이 진행될수록 극심한 긴장관계를 갖게 된다. 가상 연주자는 돌림노래를 하듯이 무대 연주자의 노래를 따라하는데, 뒤로 갈수록 매우 빠른 템포로 노래를 주고받으면서 현실과 내면의 경계가 복잡하게 얽히는 모습이 음악적으로 표현된다. 즉 이 작품은 무대와 스크린, 라이브 음악과 전자음악을 교차시켜 개인이 겪는 심리적 갈등과 정신 분열증을 효과적으로 표현했다고 볼 수 있다.

비디오

사운드트랙

소프라노

find my-self rush-ing out a-gain A-gain, Be - fore my help-less sight, I find my-self rush - ing out a-gain. A-gain. Be-fore my help-less sight, I find my-self rush-ing out a-gain. A-gain. stop suddenly

176 Alter ego on video

st 1

st 2

st 3

Sopr.

branch

Fe-rie fee - ling of re-cur-rence. Be-fore my help-less sight, I find my-self ru - sh-ing out a-gain. The door sen-ses me it be - it - takes. Once more I foam-der in de-tails, de -

181

st 1

st 2

st 3

Sopr.

whale

run stage left

run back to position stage right

ugh, de-tails Cho-king. Drow-ning. The two-bite of a so-lu-tion ring - ing in my out. I call

[악보 60] 미셸 판데르아, 《하나》, 마디 171-187

203

st 1

st 3

Sopr.

rewinding sound

find my-self rush-ing out a-gain A-gain, Be - fore my help-less sight, I find my-self rush - ing out a-gain. A-gain. Be-fore my help-less sight, I find my-self rush-ing out a-gain. A-gain. Be-fore my help-less sight, I

208

st 1

st 3

Sopr.

start running from one side of the stage to the other.

find my-self rush-ing out a-gain A-gain, Be - fore my help-less sight, I find my-self rush - ing out a-gain. A-gain. Be-fore my help-less sight, I find my-self rush-ing out a-gain. A-gain.

[악보 61] 미셸 판데르아, 《하나》, 마디 203-212

지금까지 살펴본 것처럼, 무대 위에서 구현되는 물리적 실재와 가상적 실재의 상호소통은 현실과 허구, 실재와 환상의 경계를 해체하며, 현실도 아니고 가상도 아닌 제3의 현실을 재구성한다. 특히 영상을 통해 복제된 가상적 실재는 무대 위의 연주자와 동등한 존재로 소통하면서 청자의 자유로운 상상력을 촉발하고 있다.

3) 현실과 가상의 융합에 관한 메타적 시선

마지막으로 현실과 가상이라는 두 개의 이질적인 세계가 소통하면서 등장한 여러 사회문화적인 현상을 음악적인 형태로 표현하거나 비판하는 유형이 있다. 이는 현재 디지털 미디어가 사회에 미치는 영향력에 관해 음악을 도구 삼아 비평하는 작업이라 할 수 있다. 본 유형에 속하는 작곡가들은 디지털 테크놀로지가 사회와 문화, 감각과 지각, 그리고 인지능력 등에 미치는 일상적인 영향력을 주시하며, 이에 대한 사고를 음악으로 표현한다.

구체적으로 2010년 이후에는 맹목적인 기술적인 낙관주의에서 한층 물러서서 디지털 테크놀로지가 가져오는 인지적 혼란과 오류에 대해 비판적으로 사유하는 작품들이 본격적으로 등장하기 시작했다. 여기에 속하는 작품들은 정신분열, 산만함, 개인정보의 감시와 유출 등 테크놀로지로 인한 부작용과 문제의식을 주제로 삼고, 이를 디지털 미디어로 표현한다. 가령 2014년 다름슈타트 음악제에서 선보인 많은 작품들이 테크놀로지에 대한 다양한 사고를 기반으로 작곡되었다. 이들 작품은 도처에 널려있는 CCTV의 감시망, 드론 전쟁, 사생활 침해, 테크놀로지의 신체 침투 등을 음악으로 담아냈다.

가령 2014년 다름슈타트 음악제에서 선보인 많은 작품들이 테크놀로지에 대한 의구심과 비판을 기반으로 작곡되었다. 이들 작품에서는 도처에 널려있는 CCTV의 감시망, 드론 전쟁, 사생활 침해, 테크놀로지의 신체 침투 등 비판적인 입장을 보여준다. 즉 기술의 반인간적이고 폭력적인 측면을 부각시키기 위해 비디오나 조명, 전자장치 등을 통해 글리치하고 기계적인 사운드가 많이 사용되었다.²⁰⁸⁾

이처럼 디지털 기술 자체에 대한 메타적 사고를 보여주는 작품으로 야고다 슈미트카(Jagoda Szmytka)²⁰⁹⁾가 2014년에 작곡한 《림보 란더》

208) Celeste Oram, "darmstadt's new wave modernism," 57-58.

209) 야고다 슈미트카는 폴란드 브로츠와프, 오스트리아 그라츠, 독일 프랑크푸르트, 칼스루에에서 철학과 예술사, 음악이론, 작곡을 공부하였다. 슈미트카는 앙상블

(Limbo Lander)를 들 수 있다. “림보 란더”란 완전히 현실도 가상도 아닌 모호한 상태의 세계를 의미한다. 이 작품은 온라인의 영향이 커지면서 현실과 가상의 중간에 부유하게 된 현대인의 독특한 존재적 상황을 염두하여 작곡되었다. 구체적으로 이 작품은 가상의 커뮤니케이션이 진정으로 사람들 간의 매끄러운 소통을 가능케 해주는지에 대한 회의에 기반한다. 즉 쌍방향 커뮤니케이션이 이뤄지고 있는 것 같지만, 실질적으로는 그렇지 않은 세계에 대해 문제의식을 던지는 것이다.

이러한 비판적 문제의식은 평소 그녀가 현실에 가져왔던 관심에 토대한다. 슈미트카는 “눈과 귀, 그리고 사고를 위한 상호텍스트적 음악”을 지향한다고 언급하며, 자신의 작곡하는 방식을 ‘소셜 컴포징’(Social Composing)이라고 지칭한다. 그녀가 스스로 언급한 ‘소셜 컴포징’이란 현대에 미디어로 인해 여러 분야에 걸쳐 광범위하게 변화하는 현상을 음악으로 표현하는 것이다. 무엇보다 슈미트카는 과거의 대면 접촉 커뮤니케이션이 이메일과 스카이프, 메신저 등으로 대체되는 커뮤니케이션 환경의 변화를 음악으로 구현하고자 했다. 즉 슈미트카는 ‘소셜미디어’와 ‘가상환경’, ‘혼합현실’을 음악의 중요한 키워드로 삼고, 이를 표현하기 위해 텍스트와 이미지, 사운드 등 여러 미디어를 혼합하고 다양한 장르를 넘나든다.

《림보 란더》는 기악음악에 가까운 멀티미디어 음악극으로 “Quizzle Translate”와 “Dis Kinect” 그리고 “It’s like Real Life but Better”라는 제목을 지닌 세 개의 장으로 구성되어 있다. 각 막은 기본적으로 악기의 앙상블과 오디오, 영상이 함께 사용되며, 도입부나 후주에서 영상만 독립적으로 상영되는 부분도 있다. 작품에는 온라인에서 가져온 잡다한 이미지와 페이스북 포스팅, 가상의 아바타 등이 복잡하게 얹혀있다.

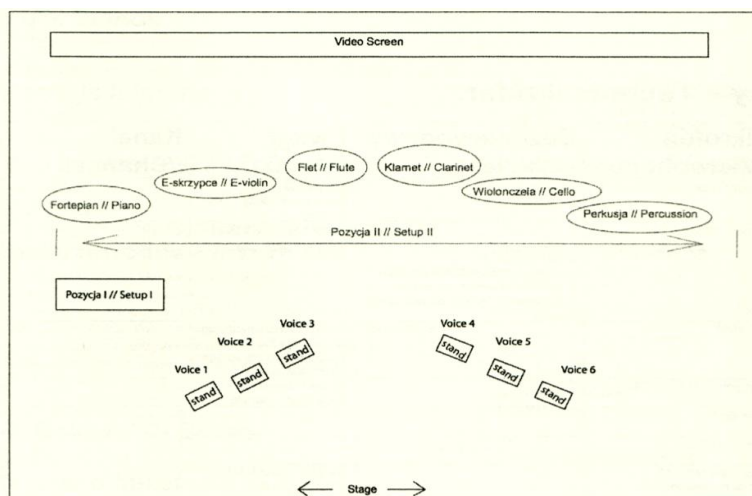
개러지(Ensemble Garage), 앙상블 인터페이스(Ensemble Interface), 트리오 캐치(Trio Catch) 등 폴란드, 독일, 파리의 다수 앙상블 단체와 협업하였다. 또한 그녀의 음악은 국제적 인정을 받아 다름슈타트 하계강좌(Ferienkurse Darmstadt), 루체른 페스티벌(Lucerne Festival), 폴란드 국립오페라(Poland National Opera), 빈 모데른(Wien Modern), 바르샤바 어텀(Warsaw Autumn), 에클라트 슈투트가르트(ECLAT Stuttgart)에서 위촉을 받고 주목받았다. 이 외에도 다름슈타트 국제 여름강좌 및 GEMA 등에서 다수의 상을 받았다.

	제목	구성	편성	길이
1막	Quizzle Translate	1) 도입부: 자막 “림보”	비디오파일 솔로 (오디오 없음),	약 15-30분
		2) 인터메조 1: “Quizzle Translate”	비디오파일 솔로 (오디오 없음),	약 5분
		3) “Quizzle Translate”	양상블(목소리), 비디오파일, 오디오파일	12분 10초
		4) 후주(postludium): “라이브 스트림: 파워게임. 이것은 모두 컨트론티에 대한 것입니다”	비디오파일, 오디오파일	3분 2초
2막	“DIS-KINECT”	1) 자막: “DIS-KINECT”	비디오파일 솔로 (오디오 없음)	약 5분
		2) 인터메조 2: 인터넷은 쓰레기다.	양상블, 비디오파일, 오디오파일	약 5분
3막	It’s like Real but Better	1) 인터메조 3: “현실 TV: NEVER ALONE. 나는 온라인에서 한국인 소녀와 먹는 게 좋아”	비디오파일, 오디오파일	3분 2초
		2) 자막 “현실 같지만 더 나은”	비디오파일 솔로 (오디오 없음)	약 5분
		3) “현실 같지만 더 나은”	양상블, 비디오파일, 오디오파일	약 14분
		4) 파이널 크레딧	양상블, 비디오 파일	약 2분

[표 39] 야고다 슈미트카, 《림보 랜더》의 구성

제1막 “Quizzle Translate”에서는 여섯 명의 연주자가 악기 대신 헤드셋을 착용한 채 각자 탁자 앞에 놓인 노트북을 응시하고 있다. 이들은 “림보 랜더 월드”(Limbo Lander World)라는 현실과 가상이 뒤섞인 공간에서

함께 음악 양상블 프로젝트를 기획하려고 시도하지만, 제대로 의견을 주고받지 못하면서 갈등을 빚게 된다. 가령 연주자는 헤드셋을 쓰고 말을 하는데, 언어유희처럼 일견 서로 관계없어 보이는 짤막한 단어들을 연속적으로 언급한다. 각 연주자는 다른 나라의 언어를 말하거나 자신이 하고 싶은 말만 외치면서 혼란은 더욱 가중되어간다.



[그림 61] 야고다 슈미트카, 《림보 랜더》의 무대 배치



[그림 62] 야고다 슈미트카, 《림보 랜더》, 제1막 연주장면

1막에서 중요한 것은 연주자의 말이 오디오 필터를 거쳐 계속하여 왜곡되는 것이다. 연주자가 말하는 텍스트는 오디오 필터를 통해 압축되고 왜곡되는 과정을 겪게 된다. 이러한 음성적 조작은 연주자의 언어를 글리치한 소음으로 변형시키게 된다. 뒤로 갈수록 모든 연주자는 의미를 포착하기 어려운 언어를 왁자지껄하게 떠들어댄다. 이러한 소리는 오디오를 통해 다시 반복되고, 층층이 쌓이며, 거친 음색을 만들어내면서 클라이맥스를 형성한다. 연주자가 말하는 텍스트에서 나타나는 언어적인 혼란을 뒷받침하듯이, 화면에서는 낱말이 분절된 수많은 알파벳들이 불규칙한 형태로 화면을 뒤덮고 있다.

셀레스타 오람(Celeste Oram)이 지적하듯이, 이 작품은 언어를 극단적으로 해체하거나 변용하는 아방가르드 기법과 유사한 음악적 내용을 구사하여²¹⁰⁾ 소통의 불가능성을 표현하였다. 또한 필터를 추가해 복잡한 사운드를 더욱 변조하고 증폭함으로써 작품의 주제를 더욱 심화된 형태로 구현하고자 했다.

이 작품에서 오디오의 왜곡을 통해 확장된 기악 상상블만큼이나 주목해야 할 것은 바로 비디오 파일 솔로다. 각 장에서 간주곡의 역할을 하는 비디오 솔로는 우리가 인터넷 세계에서 겪는 경험을 여러 다양한 영상으로 표현하였다. 가령 제2장에서 비디오 솔로로 사용된 “Internet is a Garbitch”에서는 페이스북 화면과 프로필 사진이 떠 있는 화면이 수시로 다른 화면으로 전환되고 어지럽게 깜빡이며, 노이즈 영상이 첨가된다. 또한 이 곡은 굴착기가 쓰레기장에서 쓰레기를 한 곳에 모아 건지는 화면이

210) 이 곡에서 구사한 음악적 방식은 다다이스트인 쿠르트 슈비터스(Kurt Schwitters)의 소음시 《원음 소나타》(Ursonate, 1922)와 루치아노 베리오(Luciano Berio)의 《아-로네》(a-ronne, 1975)를 상기시킨다. 《원음 소나타》는 미래주의 운동의 일환으로 나타난 음향시(sound poetry)의 계보에 속하는 작품으로, 단어를 음소단위로 해체하여 그 자체로 어떤 의미도 갖지 않는 소리를 약 40분 동안 외치는 작품이다. 또한 《아-로네》는 시의 원문을 분절하지는 않았으나, 여러 성악가가 동시에 텍스트의 다른 구절을 동시에 발음하거나 변용해서 왁자지껄한 소리를 만들어냈다. Celeste Oram, “Darmstadt’s new wave modernism,” 57-65.; 김지현, “Mauricio Kagel 작품에서의 음악과 텍스트의 상관관계,” (서울대학교 석사학위논문, 2014), 131.

페이스북 화면과 교차됨으로써, 수많은 데이터 정보 급증으로 인해 생기는 인식적 혼란을 상징적으로 표현하였다.



[그림 63] 야고다 슈미트카, 《림보 란더》, 2막과 3막에 사용된 비디오

그런가하면 세 번째 파트의 후주에 해당하는 “현실 TV: NEVER ALONE. 나는 온라인에서 한국인 소녀와 먹는 게 좋아”에서는 감시되는 사회에 대해 비판하고 있다. 이 부분에서는 차가 오고가는 장면을 담은 거리의 CCTV와, 방 안에서 은밀하게 이뤄지는 연인들의 애정행각 비디오까지 사람들의 일거수일투족을 다룬 영상화면이 연속적으로 등장하면서, 온라인의 미시적인 권력을 보여주고 있다.

이처럼 《림보 란더》는 소셜미디어의 확산 이면에 존재하는 소통의 단절과 인간소외, 사생활 노출 등을 비판적으로 표상하였다. 또한 음악 외에도 현대인이 친숙하게 접하는 이미지와 영상을 활용하여 커뮤니케이션의 변화가 인간에게 미치는 영향을 감각적으로 일깨워주고 있다.

다음으로 브리기타 무텐도르프(Brigitta Mutendorf)의 《공유되는 사생활》(Public Privacy)은 급변하는 커뮤니케이션 환경을 음악으로 형상화한 작품이다. 이 작품은 디지털 시대에 사적인 공간에서 네트워크를 통해 공적인 경험을 하게 되는 현상²¹¹⁾을 표현한 작품이다. 이 작품은 라이브 연주자가 유튜버(YouTuber)와 협업하면서 인터넷의 커버링(Covering) 관습을 보다 복합적 차원에서 보여주고 있다. 이 작품은 오늘날 소셜 네트워크 등을 통해 확산된 리믹스나 커버링 같은 ‘음악하기(Musicking)’의 관습을 활용하였다.

“솔로악기, 비디오, 테이프를 위한 《Public Privacy》는 사적인 영역(the Private)과 공적인 영역(the Public)간의 변증법을 다룬다. 이를 소셜 미디어만큼 더 잘 보여주는 매체도 없다. 나는 이 작품에서 소셜 미디어 아트(Social Media Art)에서 비롯한 소셜 컴포징(Social Composing)의 음악적 맥락 안에서 소셜 미디어의 근본적 기능과 다양한 형식을 활용해 작곡했다. 시리즈 중 처음의 세 작품은 대표적인 음악 미디어 관습으로 나타나는 커버링 현상을 다루었다. 이 세 작품에서는 사적인 공간에서 나타나는 유튜버들의 커버 공연이 공공의 무대(그리고 해프닝)와 결합하면서 변형되는 모습을 보여준다.”²¹²⁾

무텐도르프 또한 야고다 슈미트카와 마찬가지로 자신이 구사하는 음악 기법을 “소셜 컴포징”이라 표현한다. 그녀에게 소셜 컴포징이란 웹 공간에서 나타나는 다양한 관습을 음악으로 형상화하는 것이다. 그녀는 오늘날 변화된 사회적 상황을 반영하기 위해 현대음악에서도 동시대의 음악적 관습에 관심을 가질 필요가 있다고 보았다.

무텐도르프가 주목한 사회적 현상은 디지털 미디어로 인한 커뮤니케이

211) 인터넷 사용자는 컴퓨터를 통해 화면에 홀로 접속하지만, 접속한 세계 안에서 집단적인 경험을 한다.

212) Brigitta Mutendorf, “Social Composing,”
http://www.brigitta-mutendorf.de/wp-content/uploads/2016/11/Brigitta_Mutendorf_Social_Composing.pdf (2017년 10월 2일 접속)

선 구조의 변화이다. 그녀는 1990년대 디지털 혁명이 일어난 이래, 소셜 미디어 플랫폼을 통한 지식의 공유와 정보 교환이 대중의 커뮤니케이션 행위를 계속해서 변화시키고 있다고 말한다. 커뮤니케이션이 인터넷이라는 디지털 공간에서 이뤄지게 되면서, 사람들은 실재와 가상을 엄격히 구분할 수 없는 혼재된 현실(mixed reality) 속에 살게 되었다.²¹³⁾ 무텐도르프는 개인의 정체성과 사회 공동체, 존재와 부재, 그리고 사적인 것과 공적인 것 등 변화된 커뮤니케이션 형식으로 촉발된 사회의 변화에 대해, 음악이 새로운 사회 및 예술적 질문을 던질 필요가 있다고 보았다.

무텐도르프는 오늘날의 현상에 대해 이야기하는 작품을 만들기 위해서는 작품에 사용하는 음악적 재료도 새로워져야 할 필요가 있다고 주장한다. 그녀는 전통적인 양상블 악기로는 디지털 기술로 변화된 사회 구조를 제대로 반영할 수 없다고 보았다. 즉 오늘날의 현상을 다루면서 낡은 재료를 사용하는 것이 모순적이라고 생각한 것이다.²¹⁴⁾

따라서 무텐도르프는 비디오가 전통적인 악기에 대한 대안적 매체가 될 수 있을 것이라 보았다. 1980년대 뮤직비디오의 도입과 함께 본격적으로 등장한 비디오는 21세기에는 사적인 정보를 저장하는 동시에 다른 이들과 의견을 교류하는 장으로 변화되었다. 무텐도르프는 비디오가 지금의 현실을 표현할 수 있는 가장 적합한 매체라 생각했고, 이를 작품에 적극적으로 활용하였다.²¹⁵⁾

그렇다면 무텐도르프는 《공유되는 사생활》에서 비디오라는 최신의 매체를 활용해서, 미디어에 의해 가상과 현실이 혼합된 세계를 어떻게 표현했을까? 이에 대해 《공유되는 사생활》에 속한 여러 작품 중 두 번째 시리즈인 ‘피아노 커버’(Piano Cover)를 살펴보고자 한다.

이 작품은 키보드와 테이프, 비디오로 구성된 작품으로 전작인 《플루

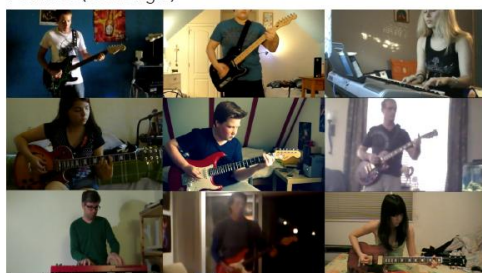
213) Dirk Wieschollek, “Mixed reality: Zum Aspekt des Visuellen in Brigitta Mutendorfs Multimedialem Komponieren,” *Neue Zeitschrift für Musik* 6 (2014), 31.

214) Dirk Wieschollek, 위의 글, 31.

215) Dirk Wieschollek, 위의 글, 31.

트 커버》와 마찬가지로 커버링의 관습을 주요한 음악적 소재로 사용하고 있다. 무대에는 키보드를 치는 연주자 한 명이 등장하지만, 연주 중 많은 유튜버가 라이브 연주자 옆에 위치한 스크린에 등장하여 키보드 연주자와 함께 연주하는 상황이 펼쳐진다. 작곡가는 자신의 작품에 참여한 유튜버의 연주사진과 아이디어를 기입할 만큼, 22명에 이르는 유튜버의 연주를 작품의 핵심적 재료로 사용했다.

Youtuber (left to right)



danb93kd
Glueby
schny84

Kassandra Jesús
ThysGuitars2
upserjeff

Sebastian Berweck
SDMusicLessons
BleedingGumsJazz



KellyIsMusical | Sri Page (TopGun)
RYN0375 | Khepri666

fracionado
Ala Zawisza
rouritskaulitz

BalazsSzabi
dannyyuzi4u
danb93kd

ShiningMarioJr
Incarnadine
pasterofmupets

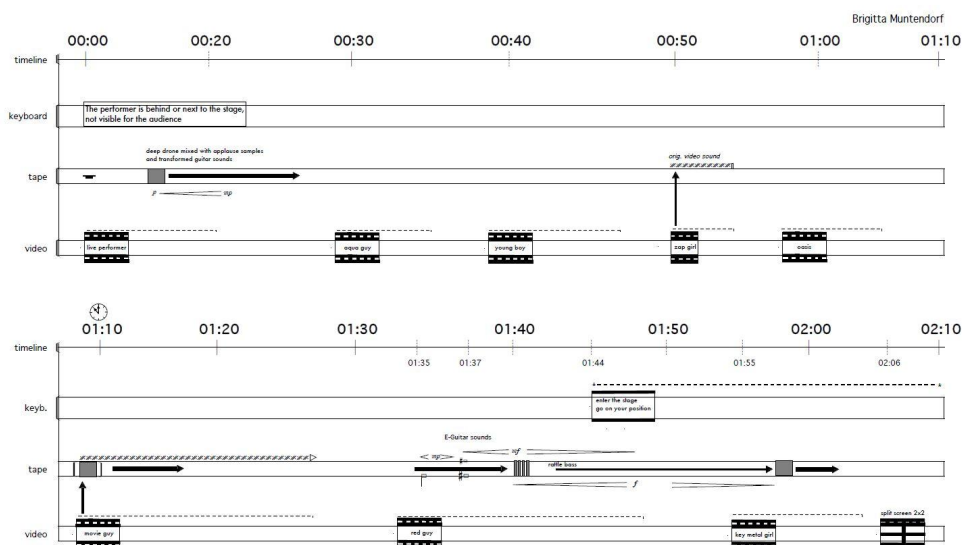


[그림 64] 브리기타 무텐도르프, 《공유되는 사생활》 중
‘피아노 커버’에 참여한 유튜버 목록

작품에 사용된 유튜버의 연주는 유튜버들이 스스로 음악을 커버하는 장면을 찍은 것이다. 유튜버는 디지털 카메라나 웹캠으로 자신이 연주하는 영상을 찍어 작곡가에게 보내거나, 작곡가가 직접 스카이프에서 유튜버를 만나 연주하는 장면을 카메라로 찍었다. 작품에는 연주 장면뿐만 아니라, 작품을 찍기 전에 준비하고, 찍은 후에 마무리하는 장면까지 사용되었다.

작품은 유튜버들이 커버 연주를 준비하는 장면과 라이브 연주자와 본격적으로 커버 연주를 하는 부분으로 구성된다. 방 안을 배회하며 커버를

준비하는 유튜버의 모습이 스크린에 차례로 등장하는 동안, 테이프에서는 박수소리와 드론소리, 일렉트릭 기타 소리 등이 배경음향으로 등장한다. 이후 라이브 연주자가 무대에 등장하고 유튜버들이 커버 연주를 시작하면서 본격적으로 음악이 시작된다.



[악보 62] 브리기타 무텐도르프, 《공유되는 사생활》 중
‘피아노 커버’, 시작부분

주목할 것은 라이브 연주자의 연주가 키보드의 샘플을 통해 유튜버의 음악과 완전히 혼재된 형태로 나타난다는 것이다. 이 작품은 ‘피아노 커버’라는 제목을 갖고 있고, 그에 따라 키보드 연주자가 등장하지만 키보드에서 나는 소리는 샘플에서 나는 음향으로만 구성되어 있다. 샘플러와 연결된 키보드에는 총 네 종류의 샘플이 들어가는데, 이 중 두 개는 디지털 일렉트릭 기타 소리고, 다른 두 개는 유튜버가 연주한 음악이다. 따라서 키보드연주자가 건반을 통해 유튜버가 연주한 음악을 내보낼 때, 이 음악은 사실상 라이브 연주자의 음악인 동시에 유튜버의 음악이 된다.²¹⁶⁾

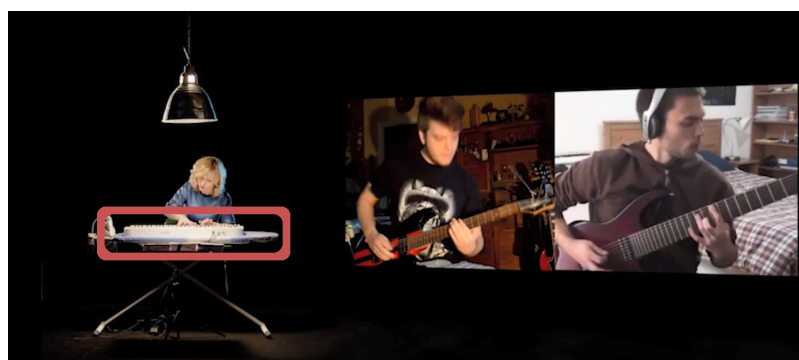
라이브 연주자와 유튜버의 복합적인 상호작용은 시각적 측면에서도 흥

216) 샘플링된 음향을 내보내는 키보드 주자의 연주와 달리, 스크린에 등장하는 유튜버의 연주는 소리 없이 시각적인 형태로만 나타난다.

미로운 방식으로 나타난다. 라이브 연주자는 초킹(choking), 피킹(picking), 밴딩(bending), 글리산도 등 다양한 주법을 구사하는 기타 연주자의 현란한 제스처를 건반을 통해 시각적으로 모방한다. 이를테면 [그림 65]에서 볼 수 있는 것처럼 유튜브 연주자가 코드를 짚는 부분이 나올 때, 라이브 연주자 역시 유튜브 연주자의 제스처와 상응하는 움직임을 키보드로 구현하는 것이다.

이렇듯 무텐도르프의 작품은 인터넷에서 행해지는 음악적 관습을 작품의 형식원리로 사용하면서 음악에서 나타나는 소셜 네트워크의 영향력을 표현하고 있다.

The image displays two musical score excerpts. The top excerpt is from 03:20 to 03:29, and the bottom excerpt is from 03:30 to 03:39. Both excerpts show a key track with a red box highlighting a specific musical phrase. The key track is labeled 'key' and the tape track is labeled 'tape'. The video track is labeled 'video'.



[그림 65] 브리기타 무텐도르프, 《공유되는 사생활》 중 ‘피아노 커버,’ 기타의 시각적 외형을 모방한 라이브 연주

4) 대표작: 슈테판 프린스, 《제너레이션 킬》(2012)

- 하이퍼리얼리티 세계에 대한 비판적 시선

슈테판 프린스(Stefan Prins, 1979-)의 《제너레이션 킬》은 디지털 기술이 일상 곳곳에 스며들어 현실과 가상의 경계가 느슨해지면서 벌어지는 충돌과 갈등에 관해 다룬 작품이다. 이 작품은 “제 2차 걸프전”이라고도 불리는 2003년 이라크 전쟁에서 영감을 받아 작곡되었으며, 디지털 시대에 전쟁이 행해지는 양상에 관한 비판적 시선을 보여주고 있다.

현대의 전쟁은 페이스북이나 트위터 같은 소셜미디어와 인터넷 그리고 CCTV 같은 감시카메라와 밀접한 연관성을 지니고 있다. “오늘날 전쟁은 군인이 타국에 직접 침입하여 영토를 빼앗는 대신, 레이더에 잡히지 않는 스텔스 전투기와 인공지능으로 목표물을 추적하는 미사일로 행해진다”²¹⁷⁾는 바우만(Zygmunt Bauman)의 언급처럼, 21세기의 전쟁은 디지털 기술과 긴밀히 연관된다. 실제로 2003년 이라크전은 미국의 많은 언론에서 찬사를 받은 미디어 전쟁이었다. 이라크전에서 미군은 소형 무인 항공기인 드론을 통해 적진을 감시하고, 정찰하며, 정밀폭격을 가했다. 당시 미군은 딱히 육탄전을 벌이지 않고서도 컴퓨터 화면을 통해 적진을 요격할 수 있었다.

슈테판 프린스가 주목한 것은 이처럼 미디어와 전쟁이 결합하여 나타나는 비인간적 효과였다. 그는 2003년 이라크전을 다룬 에반 라이트(Evan Wright)의 소설 『제너레이션 킬』(2004)에서 “이라크전에서 전투한 군인들은 플레이스테이션 제1세대로, 마치 정교하게 제작된 가상화면을 통해 게임을 하듯이 전쟁을 수행하였다.”는 구절에 영감을 받아 작품에 착수하게 되었다. 소설에서 언급했듯이, 이라크전에 참전한 군인은 직접 현장에 참여하지 않고 이미지와 사운드를 응시하며 기반시설과 적군을 저격했다는 점에서 ‘디지털 게임 암살자’에 가깝다고 할 수 있다.

슈테판 프린스는 이러한 현상을 음악으로 담아내고자 했다. 그는 디지

217) Zygmunt Bauman, 『액체근대』, 이일수 번역 (서울: 강, 2009), 22.

털 기술을 활용하여 하이퍼리얼리티가 지배하는 세계에서 어떻게 현실과 가상의 경계가 사라지는지 표현하려 했다.²¹⁸⁾

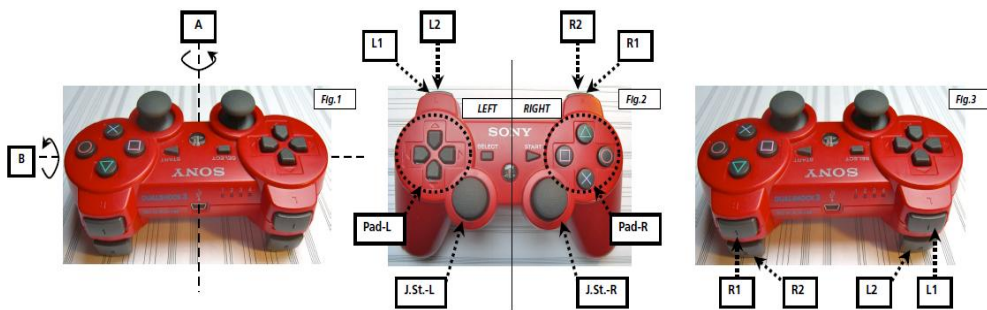
그의 문제의식은 《제너레이션 킬》의 독특한 편성과 무대구성부터 발견할 수 있다. 이 작품은 첼로, 퍼쿠션, 일렉트릭 기타, 바이올린과 함께 게임 컨트롤러를 사용하는 플레이스테이션 플레이어, 그리고 라이브 일렉트로닉으로 구성된다. 무대에서 어쿠스틱 악기에 해당하는 바이올린과 첼로, 일렉트릭 기타, 그리고 퍼쿠션 연주자는 투명한 스크린 뒤에 앉아있으며, 게임 컨트롤러를 조작하는 4명의 연주자는 이 네 명의 연주자를 마주 보며 앉는다.

작품에서 사용하는 악기 중 가장 중요한 것이 바로 게임 컨트롤러다. 게임 컨트롤러는 악기 연주자의 움직임을 실시간으로 녹화해서 다양한 방식으로 변형하며 그 모습을 연주자 앞의 투명스크린에 투사시키는 역할을 한다. 이 작품에서 게임 컨트롤러로 사용된 것은 플레이스테이션(Playstation) 게임기²¹⁹⁾이다. 플레이스테이션 기기는 컴퓨터와의 통신을 통해 어쿠스틱과 동등한 지위를 가진 어엿한 악기로 기능한다.

게임 컨트롤러에는 여러 개의 가속도계(accelerometer)가 내장되어 기기를 조작하는 연주자의 움직임을 감지할 수 있기 때문에, 기기를 다른 축으로 돌릴 때마다 여러 가지 기능을 사용할 수 있다. 가령 [그림 66]의 Fig.1에 표시된 것처럼, A축으로 돌리면 연주자를 녹화한 영상은 처음으로 되돌아가며, B축으로 돌리면, 재생속도를 조작할 수 있다. 또한 R1 버튼을 누르면 영상을 왜곡하고, 왼쪽이나 오른쪽 조이스틱(J.St.-L, J.St.-R)을 누르면 재생방향을 앞뒤로 자유롭게 조작할 수 있다.

218) 슈테판 프린스, 《제너레이션 킬》 인터뷰: <https://vimeo.com/140781424> (2017년 10월 23일 접속)

219) 이 작품에는 ‘플레이스테이션 3(PlayStation 3)’에 속한 기기를 사용할 때만 작동될 수 있도록 설정되었다.



[그림 66] 슈테판 프린스, 《제너레이션 킬》에 사용된
게임 컨트롤러 및 사용조작법

왼쪽	오른쪽
L1: 오디오, 비디오가 사전에 저장되어 있는 “버퍼” 활성화 버튼	R1: 좌측과 같이 버퍼 활성화 버튼
L2: 웹캠 활성화 버튼 (반드시 패드상의 버튼과 함께 눌러야 함)	R2: 영상 왜곡(distortion) 효과 버튼. 효과의 정도는 버튼 누르는 강도에 비례
1,2 [북,동쪽 버튼](패드)+L2: 악기 연주자를 비추는 웹캠 활성화 3,4 [남,서쪽 버튼](패드)+L2: 게임 컨트롤러를 조정하는 플레이스테이션 연주자를 비추는 웹캠 활성화 조이스틱 (왼쪽): 조이스틱을 아래로 누르면, 버퍼에 저장된 매체의 재생 방향이 역전된다. 왼쪽으로 당겨서 버퍼의 재생 시점을 조절하는 것이 가능하다.	조이스틱(오른쪽): 오른쪽으로 당겨주면, 버퍼를 읽던 순간의 시점을 저장하며 얼마든지 덮어쓰기가 가능하다. 위로 한번 당겨주면 선택된 시점의 버퍼 내용을 줌인/아웃이 가능하다. 줌인 줌아웃 값을 초기화하고 원래대로 돌아가려면 아래로 한번 눌러준다. 왼쪽으로 당겨주면 이전 설정이 복구된다.

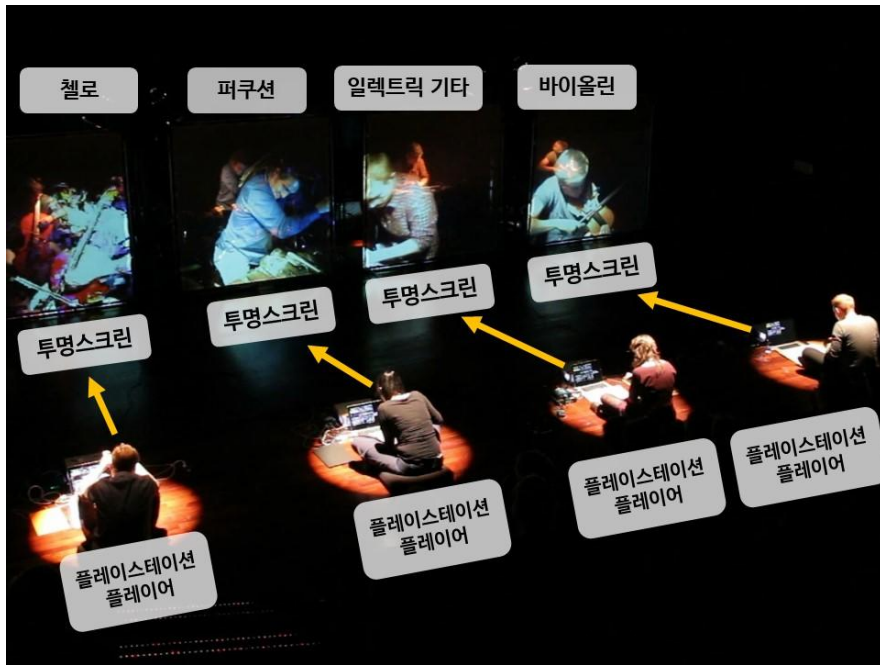
[표 40] 슈테판 프린스, 《제너레이션 킬》에 사용된 게임 컨트롤러의 주요기능



[그림 67] 슈테판 프린스, 《제너레이션 킬》, 유저 인터페이스

여기서 중요한 것은 게임기의 조작 메커니즘이 실제로 플레이스테이션 게임을 하는 것과 상당히 유사하게 설정되었다는 것이다. 플레이스테이션 연주자는 실제로 게임을 하듯이 직관적으로 게임 컨트롤러를 조작해서 연주자의 형상을 변화시킬 수 있다.

무대 및 악기편성에서 또한 주목해야 할 것은 전자음악에서 오퍼레이터(operator)의 역할을 하는 플레이스테이션 플레이어의 자리선정이다. 보통 라이브 일렉트로닉을 비롯한 전자음악에서 소리나 화면을 조작하는 오퍼레이터는 무대에서 보이지 않는 곳에 위치한다. 하지만 전자음악의 일반적 관습과 달리, 이 작품에서는 일렉트로닉 파트를 담당하는 오퍼레이터가 무대 전면에 등장할 뿐만 아니라, 작품의 편성에 지시된 것처럼 ‘연주자’(player)로서의 지위를 획득한다. 이러한 특징은 게임기를 조작하듯이 전쟁을 수행하는 오늘날의 상황을 표현하고자 하는 작곡가의 의도를 효과적으로 드러내며, 이 작품에서 기계적인 조작의 행위가 음악적으로나 미학적으로 매우 중요한 의미를 갖는다는 것을 암시한다.



[그림 68] 슈테판 프린스, 《제너레이션 킬》, 연주장면

게임 컨트롤러가 연주자의 형상을 조작하는 역할을 한다면, 네 개의 어쿠스틱 악기는 다양한 테크닉의 활용을 통해 기계가 고장 난 것처럼 글리치한 음색을 창출하는데 주력한다. 이 작품에는 뚜렷한 선율선이나 화성 진행이 거의 등장하지 않고 소음에 가까운 음색의 향연이 나타난다. 어쿠스틱 악기가 구사하는 글리치 사운드는 ‘악기의 조율방식’과 ‘각종 기구를 활용한 현대주법’을 통해 나타난다.

이 곡은 바이올린과 일렉트릭 기타는 현을 조율할 때 원래 정해진 위치가 아닌 곳에서 조율하는 스코르다투라(scordatura) 기법을 이용했다. 또한 손을 지판으로 여러 번 치거나, 브릿지 가까이에 활을 대는 술 폰티첼로(Sul ponticello)나 활대로 현을 치는 콜레노(col legno) 기법을 곡 전체에 걸쳐 사용하였다. 이와 함께, 현 사이에 찌그러진 맥주 캔이나 알루미늄 호일, 혹은 못을 끼워놓은 뒤 긁어대기 때문에 거칠고 황량한 음색이 나타나게 된다. 어쿠스틱 악기가 내는 거친 음색은 역으로 재생되거나 왜

곡된 형태로 등장한다. 또한 변형된 소리는 다시 무대 위의 악기 소리와 충돌하거나 중첩되면서 혼란스럽고 환각적인 음색을 생성해낸다.

그렇다면 이제 작품의 주제의식이 음악으로 어떻게 구현되는지 본격적으로 살펴보도록 하자. 이 작품은 [표 41]에서 제시한 것처럼 2부로 나뉘며, 실재하는 연주자와 가상 연주자의 상호작용을 통해 현실과 가상의 대결을 보여준다. 플레이스테이션 플레이어는 무대에 실재하는 연주자의 소리와 이미지를 실시간으로 녹음하여 재생할 수 있다. 플레이스테이션 플레이어가 게임 컨트롤러를 누를 때마다 투명 스크린에는 실재 연주자와 같은 형상을 지닌 가상연주자가 등장한다. 연주가 어두컴컴한 곳에서 이뤄지고, 실재하는 연주자와 가상 연주자가 자주 중첩되기 때문에 두 연주자를 분간하기는 어렵다.



[그림 69] 슈테판 프린스, 《제너레이션 킬》,
실재하는 연주자와 가상연주자의 관계

섹션		마디	주요 특징	기타(시간)
I	A	1-44	도입부	00:00-1:42
	B	45-71	첼로 연주자와 바이올린 가상연주자의 협업	01:43-3:56
	C	72	오퍼레이터의 사운드 재생	03:57-4:25
	D	73-79	가상 첼로 연주자와 바이올린 연주자의 듀오	04:26-5:00
	E	80-134	모든 가상연주자와 라이브 연주자의 동시연주	05:01-6:30
	F	135-211	가상연주자와 라이브연주자의 긴밀한 협업	06:31-8:42
	G	212-218	플레이스테이션 플레이어(퍼쿠션)의 독주 및 즉흥연주	08:43-11:12
	H	219	휴지부, 연주자들 자리교체	11:13-12:00
II	I	220-322	라이브 연주자의 신체 확장, 플레이스테이션 플레이어를 조명한 웹캠화면의 등장	12:01-17:04
	J	323	드론 비디오 상영	17:05-18:48
	K	324	플레이스테이션 플레이어의 즉흥연주 모든 음악적 요소들의 혼합.	18:49-24:59

[표 41] 슈테판 프린스, 《제너레이션 킬》, 작품의 구성 및 특징

가상 연주자는 실재하는 연주자의 모습에 기반하고 있으나 줄곧 변형되면서 독자적인 행동을 하게 된다. 마디 45에서 가상의 바이올린 주자는 게임 컨트롤러의 조작에 의해 실재하는 바이올린 주자보다 화려한 효과들

을 선보인다. 이를테면 가상연주자가 게임 컨트롤러로 복제한 바이올린은 연주자의 사운드는 거꾸로 재생되거나 다양한 속도로 재생되면서 독특한 감각을 만들어낸다.

또한 마디 73에서는 실재하는 바이올린 주자와 가상의 첼로주자가 듀오 연주를 펼친다. 바이올린 주자는 브러쉬로 지판의 나무를 치면서 연주한다. 한편 가상의 첼로주자는 본래 실재하는 첼로 연주자가 연주했던 음악의 속도와 시간을 변형하며 소음을 증폭시킨다. 바이올린 주자 또한 소음의 밀도를 높여 가상의 연주자와 경쟁하듯이 연주한다.

가상 연주자와 라이브 연주자가 중첩되는 현상은 뒤로 갈수록 두드러진다. 가령 마디 135에서는 모든 가상 연주자와 실재하는 연주자가 동시에 연주한다. 실재하는 연주자와 가상 연주자의 이미지와 사운드가 계속 겹쳐지면서 혼란은 강화된다. 이 같은 이미지와 사운드의 지속적인 중첩은 관객으로 하여금 무엇이 실재이고, 무엇이 현실인지 가늠하기 어렵게 한다.

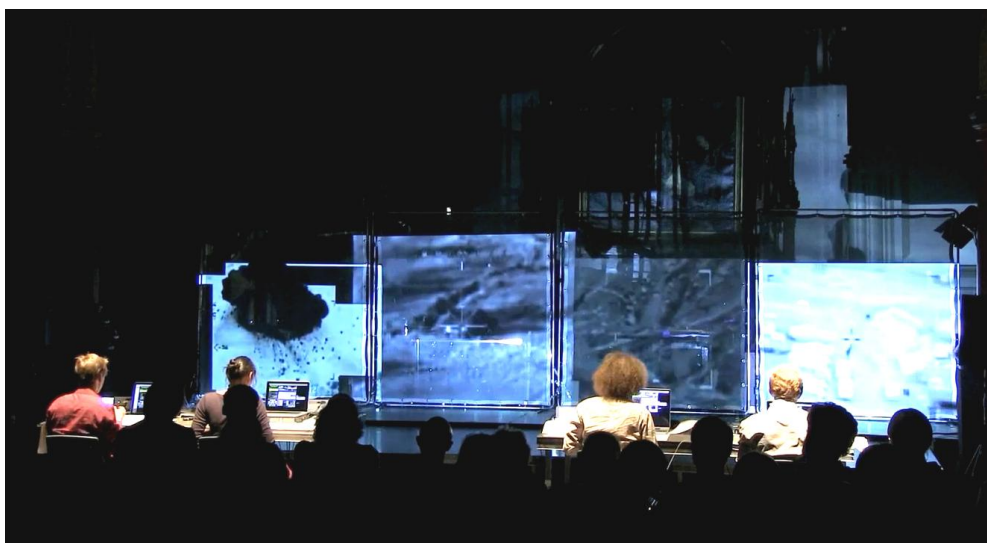
[악보 63] 슈테판 프린스, 《제너레이션 키》, 마디 70-77

[illegible]

다음으로 슈테판 프린스는 이 작품이 그저 정교한 음악작품에 불과하지 않다는 사실을 강조하기 위해, 작품의 주제와 관련된 실제 자료들을 삽입하였다. 작품에는 실제로 이라크전과 관련된 이미지나 사운드가 사용되었다. 이들은 단순히 음악을 뒷받침하는 부차적 도구로 사용되지 않고 작품의 중요한 의미를 형성한다.

- 282 -

마디 323부터는 실제로 2003년에 미국이 이라크를 침공하면서 드론으로 찍은 영상이 삽입된다. 여기서는 각기 다른 장소를 조명한 네 개의 흑백 영상이 등장한다. 각 영상은 이라크의 민간 마을을 정찰하는 모습뿐만 아니라, 폭발하여 불타는 모습, 민간인들이 황급히 도망가는 모습까지 스펙터클하게 담겨있다. 자료들을 선보이는 장면에서는 모든 연주가 중지되기 때문에, 관객은 실제 전쟁의 상황에 몰입하게 된다.

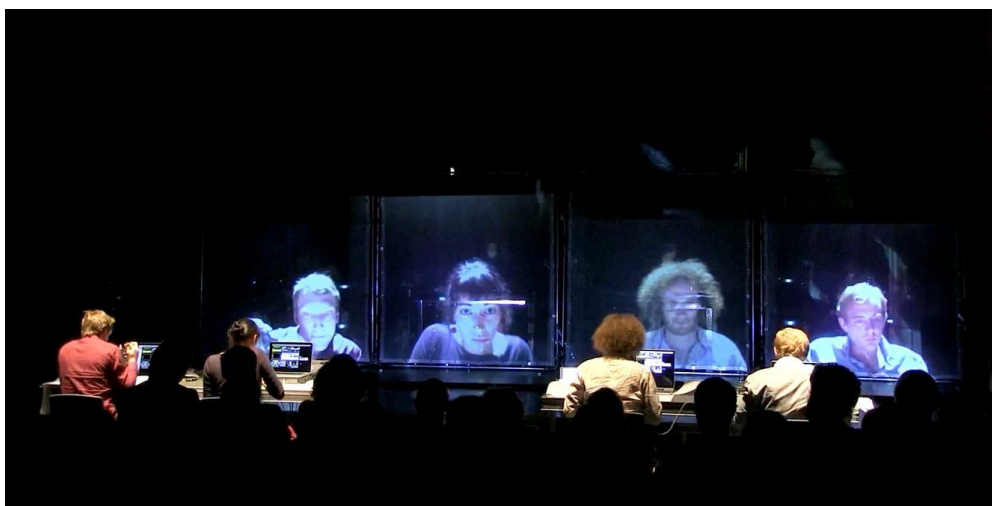


[그림 70] 슈테판 프린스, 《제너레이션 킬》, 이라크 침공 영상의 등장

후반부로 접어들면서 실재하는 연주자와 가상 연주자의 중첩은 극대화된다. 실재하는 연주자는 스크린에 실시간으로 클로즈업되며 거대한 크기의 형상으로 등장한다. 특히 가상 연주자의 이미지가 실재하는 연주자의 이미지를 뒤덮으면서 위협적인 형태로 나타나며, 글리치 사운드 또한 강화된다. 클로즈업되는 것은 비단 가상연주자의 모습만이 아니다. 후반부에는 뒷모습만 볼 수 있었던 플레이스테이션 플레이어의 얼굴이 스크린에 클로즈업되어 나타나면서 긴장은 더욱 강화된다.

이후 연주자의 신체는 확장되기만 하는 것이 아니라, 이내 분해되고 파열되는 모습이 나타난다. 가상 연주자의 형상이 클로즈업된 후 조금씩 파

열되기 시작하는 것이다. 파열의 양상은 갈수록 더욱 심화된다. 기계가 우발적으로 오작동을 일으키듯이 깨진 디지털 픽셀과 불규칙한 선, 그리고 소용돌이치는 점들이 스크린을 가로지르는 것이다. 또한 화면은 어지럽게 부유하는 색채들로 가득 차 있으며, 간헐적으로 정지하는 모습을 보인다.



[그림 71] 슈테판 프린스, 《제너레이션 킬》,
스크린에 비친 플레이스테이션 플레이어

이때 음악에서도 훨씬 더 많은 글리치와 노이즈 사운드가 나타난다. 컴퓨터가 버벅거리듯이 가상 연주자가 연주하는 음악은 극심한 노이즈 사운드를 내며 부자연스러운 반복을 거듭한다.

작품이 마지막으로 갈수록, 그간 사용되었던 모든 요소들이 복잡하게 혼재되면서 현실과 가상의 얽힘은 극에 달하게 된다. 작품의 말미에는 게임 컨트롤러 4명과 가상 연주자, 그리고 라이브 연주자의 모습이 차례로 조명된다. 그 후에는 게임 컨트롤러와 가상 연주자, 라이브 연주자뿐만 아니라 드론영상까지 지금까지 작품을 구성했던 모든 요소들이 등장하여 스크린에 오버랩된다. 게다가 모든 요소가 매우 불완전하고 불규칙한 형태로 충돌하는 모습을 보여줌으로써 현실과 가상의 얽힘은 극에 달하게 된다. 곡은 마치 기계가 고장나듯이 연주자의 얼굴을 비춘 화면의 픽셀이

깨지거나 멈추고, 짧은 간격으로 낮게 지직거리며 마무리된다. 이처럼 모든 요소가 복잡하게 뒤엉키는 모습은 실재와 가상이 벌이는 긴장과 충돌을 감각적으로 구현한 것이라 볼 수 있다.



[그림 72] 슈테판 프린스, 《제너레이션 킬》, 픽셀 단위로 파열되는 화면



[악보 65] 슈테판 프린스, 《제너레이션 킬》, 마디 400-410

이처럼 《제너레이션 킬》은 물리적 현실과 가상적 현실이 서로 혼합되고 경쟁하는 구도를 통해 오늘날 하이퍼리얼리티가 지배하는 현실을 비판적으로 표현한 작품이다. 이 작품에서는 게임 컨트롤러를 매개로 실재하는 연주자와 가상 연주자가 동등한 지위를 가진 채 충돌하며, 작품에서 진행되는 음악적 사건은 실제 전쟁에서 사용된 재료들을 통해 현실과 맞물리게 된다. 즉 이 작품에서 현실과 가상은 다차원적으로 얽여있다.

무엇보다 주목할 것은 이 작품이 ‘게임처럼 다뤄지는 참혹한 현실’을 구현한다는 것이다. 오늘날 전쟁을 수행하는 사람뿐만 아니라 미디어로 전쟁을 접하는 사람은 마치 영화 속 스펙터클처럼 전쟁을 지각한다. 요컨대 전쟁을 겪어보지 못한 사람은 “육체적인 무감각의 상태에서 오로지 뇌와 시신경만으로 스크린 속 현실”을 경험한다.²²⁰⁾

전쟁에 대한 잔혹한 이미지의 생산은 디지털 시대에 더욱 두드러지고 있다. 유튜브, CCTV 등 인터넷의 무수한 동영상과 가상현실게임은 전쟁을 일상적인 이미지로 소비하는 환경을 극대화시켰다. 원격으로 전투를 지휘하고 이미지를 조직하고 배포하는데 열을 올리는 21세기의 전쟁은 대상과 사물의 전쟁이라기보다, ‘이미지와 소리의 전쟁’에 가깝다.²²¹⁾

《제너레이션 킬》은 전쟁의 시공간적 양상이 변화된 지금의 현실을 매끄러운 스펙터클로 구현하기보다, 의도적으로 불편함을 자아내는 방식을 택한다. 이 작품은 영상에서 이미지를 투명하게 드러내는 비매개(immediacy)와 불투명하게 나타내는 하이퍼매개(hypermediacy)를 오가며 우리 삶에 침투한 미디어의 존재를 복합적으로 드러내고 있다. 전반부에 가상 연주자의 이미지는 라이브 연주자와 구별되기 어려울 만큼 실재처럼 투명하게 구현되지만, 후반부에는 이미지가 픽셀 단위로 깨지면서 미디어의 존재가 여과 없이 드러나는 것이다. 이런 모습은 우리의 삶에서 실재와 가상, 현실과 허구의 경계가 서로 뒤섞여 있다는 것을 보여주는 동시에, 디지털 기술의 하부구조와 물질성을 날 것 그대로 보여줌으로써, 기술

220) 신성환, “유튜브 전쟁 시대의 영상 지각 방식에 대한 연구,” 『한국언어문화』 51 (2013), 38

221) 신성환, 위의 글, 39.

의 개입을 자각하게 해준다.

여기에 악기와 전자음향이 만들어내는 기계적인 글리치 사운드는 낮설고 불편한 감각을 지속적으로 야기한다. 게임 컨트롤러와 라이브 연주자의 협업을 통해 빼격대며 혼란스럽게 증폭되는 소음은 전쟁에서 이미지가 현실을 역전하고 압도하는 현상을 끊임없이 자각하게 한다. 요컨대 아무리 잔혹한 이미지조차 가벼운 기호가 되어 비판정신 없이 소비되는 지금의 세태와 현실에, 강렬한 경고의 메시지를 던지고 있는 것이다.

IV. 미디어로 매개된 일상의 예술화와 포스트휴머니즘의 미학: 디지털 컨버전스 음악에 대한 미학적 접근

본 논문은 디지털 컨버전스가 형성한 문화적 배경 속에서 등장한 음악적 변화를 창작환경과 유형, 그리고 작품이라는 틀로 고찰하였다. 정보의 융합에 따른 상이한 존재의 혼합은 그 어느 때보다 현대음악이 과거의 작품과 활발한 관계를 맺고, 일상적 문화로부터 예술적 영감을 제공받으며, 타 미디어를 비롯해 가상적 실재나 신체와도 결합될 수 있는 장을 마련하였다. 이러한 현상은 디지털 미디어를 매개로 ‘과거와 현재’, ‘일상과 예술’, ‘사운드와 타 미디어 및 신체’, 그리고 ‘현실과 가상’이 맞물리는 탈경계적 양상으로 집약된다. 즉 정보가 자유로이 혼합되고 공유되는 문화 속에서 이질적인 것으로 간주된 영역이 교차되며, 이전에는 경험할 수 없었던 독특한 미를 생성해내는 것이다.

과연 이렇게 새롭게 등장한 디지털 컨버전스 음악의 미적 감수성을 어떻게 바라보아야 할 것인가? 벤야민은 일찍이 “사람들은 사진이 예술이라는 물음에 많은 통찰력을 쓸데없이 쏟아 부었다. 그러나 그들은 정작 이에 선행되어야 할 물음, 즉 사진의 발명으로 예술의 성격 전체가 바뀐 것이 아닐까 하는 물음은 제기하지 않았다.”²²²⁾고 말한 바 있다. 그의 언급은 현 시대의 음악에도 여전히 유효하게 소환될 수 있는 미학적 문제제기라 할 수 있다. 일상에 편입된 매체가 문화의 향유방식 및 지각방식의 변화를 시작으로 예술의 성격까지 변화시키는 것이다. 이와 마찬가지로 이질적인 것이 다양한 층위에서 융합되는 디지털 컨버전스 환경은 현대음악을 창작하는 도구만 바꿔놓는 것이 아니라, 새로운 척도의 미적 가치를

222) Walter Benjamin, 『기술복제시대의 예술작품; 사진의 작은 역사 외』, 119.

제시하고 있다. 따라서 이번 장에서는 디지털 컨버전스 음악이 갖는 미학적 잠재력을 심층적으로 고찰해보고자 한다. 연구자는 디지털 미디어로 변화된 문화의 맥락 속에서 디지털 컨버전스 음악의 미적 실체를 규명하기 위해, 이를 ‘미적 형식’과 ‘감각’, 그리고 ‘삶’이라는 세 가지 측면에서 논의를 진행하도록 하겠다.

1. 미디어와 미적 형식:

디지털 미디어로 매개된 문화적 산물의 재해석

디지털 컨버전스 음악에서 먼저 주목할 특징은 디지털 미디어로 이미 존재하는 것을 변형하는 행위가 중요한 미적 원리로 작용한다는 점이다. 흥미롭게도 디지털 테크놀로지의 눈부신 발전은 음악이 역으로 과거의 재료에 천착하게 만들었다. 이는 영화와 다큐멘터리, 게임과 광고 등 각기 다른 매체에 감금된 재료들이 디지털화를 통해 해방되고, 네트워크를 통해 손쉽게 공유되는 환경에 기인한다. 이 같은 환경 속에서 디지털 아카이브에 축적된 무수한 재료들은 음악에서도 창의성을 발휘하는 수단이 되기 시작하였다.

중요한 것은 디지털 컨버전스 음악에서 기존의 저작물을 사용하는 행위가 다른 시대의 유사한 창작관습보다 훨씬 급진적인 형태로 나타난다는 것이다. 앞 장에서 언급했듯이, 이전의 것을 토대로 새로운 것을 창조하는 행위는 지속적으로 행해져왔다. 가령 과거의 재료는 특정한 상징적 의미를 갖고 사용되거나, 다른 재료와 병치되는 등 다양한 형태로 활용되어왔다.²²³⁾ 나아가 어떤 음악이든 전 시대의 영향을 받는다는 점에서 과거의 인용은 큰 틀에서 음악사 전체에 걸쳐 등장했다고 할 수 있다.²²⁴⁾

223) 이와 관련된 구체적인 내용에 관해서는 본고의 III-1, “과거 작품의 디지털적 변용”(78쪽)을 참조하시오.

하지만 디지털 컨버전스 음악은 디지털 미디어를 매개로 그 어느 때보다 수많은 과거의 재료를 ‘빠르고, 방대하게, 그리고 과감하게’ 처리해낸다. 작곡가들은 쓸 만한 재료를 포획하여 무수히 많은 샘플을 엮어내고, 어울리지 않는 재료들을 위화감 없이 혼합한다. 이를 통해 이전에 잘 활용되지 않던 음악적 요소들이 부각되는 한편, 극단적으로 확장되거나 축소되는 모습이 나타나기도 한다.

가령 앞 장에서 다룬 가브리엘 프로코피예프의 작품 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》를 상기해보자. 프로코피예프는 디지털 미디어를 통해 원작의 음악적 요소를 자유롭게 해체하고 편집할 수 있다는 점에 착안하여, 베토벤 교향곡 9번에 대중음악적인 색채를 덧입혔다. 그는 작은 단위의 악구를 끈질기게 반복하거나, 클럽에서나 나올 법한 일렉트로닉 댄스음악(EDM)의 빌드업 기법을 오케스트라 음악에 적용시켜 육체적인 흥을 촉발한다. 베토벤의 음악은 힙합과 그라임, 슈퍼 지크리, 하우스 음악 등 대중음악의 양식과 만나며, 현대의 대중적 감성으로 탈바꿈하게 된다.

또한 니콜 리제의 《히치콕 에튀드》나 《2600 달러의 사나이》를 비롯한 많은 작품에서는 영화와 게임음악이 작품의 핵심적 내용을 구성한다. 작품에 사용되는 모든 내용이 영화의 사운드 트랙과 등장인물의 대사, 각종 음향효과를 토대로 만들어진 것이다. 그의 음악에는 70-80년대의 게임 음악에 등장하는 8비트 사운드와 가라오케 음악 등 과거를 풍미한 문화적 산물이 사용되면서 현재의 관점으로 표상된 과거가 구현된다. 그런가하면, 크라이들러의 《스캐너 스터디》나 무텐도르프의 《위에서의 울림》은 익숙한 내용의 단어나 텍스트, 이미지를 사운드로 변형하며 친숙한 미디어 콘텐츠를 이질적인 감각으로 재해석한다.

224) 이러한 입장을 견지한 대표적 인물로 작곡가 슈니트케(Alfred Schnittke)를 들 수 있다. 그는 폴리스타일리즘이 20세기에만 등장한 것이 아니라, 서양음악사를 통틀어 존재했던 경향이라고 말한 바 있다. 예컨대 르네상스 시대의 음악은 중세 시대의 음악적 산물을 사용하고, 바로크 시대의 음악은 그 전 시대의 영향을 받은 것처럼 과거의 음악적 재료나 기법을 활용하는 행위는 언제나 존재했던 것이었다. Alexander Ivashkin, *Alfred Schnittke: 20th Century Composers*, (London: Paidon Press Inc., 1996), 17-18..

주목할 것은 이미 있는 재료를 사용하는 시도가 포스트모더니즘 음악에서 그러했듯이 모더니즘 음악을 넘어서고자 하는 ‘예술적 문제의식’에서 나타난 것이 아니라는 것이다. 주지하다시피 20세기 후반에 대두된 포스트모더니즘 음악에서는 음악이 온전히 새로운 것을 보여줘야 한다는 모더니즘적 사고를 배격하면서, 과거의 재료를 작품에 끌어들었다. 이를테면 베리오와 짐머만, 슈니트케 등 많은 작곡가들은 ‘태양 아래 새로운 것은 없다’는 기치 하에 시대적으로나 양식적으로 다양한 요소들을 혼합하며 새로운 척도의 독창성을 제시하였다.

하지만 오늘날 일부 계층이 전유했던 포스트모더니즘의 예술적 원리가 컴퓨터와 인터넷을 통해 일상에 확산되면서, 작곡가들은 웹상에서 마주치는 이미지를 다운로드하듯이 과거의 재료를 사용한다. 과거의 산물에 대한 존경이나 조롱을 내포하는 오마주나 패러디, 패스티쉬와 달리, 디지털 컨버전스 음악에서 이전의 재료는 그저 음악적 메시지를 효과적으로 드러내는 도구일 뿐이다.

게다가 과거 재료들이 데이터의 형태로 다뤄지면서, 이전보다 훨씬 폭넓은 재료가 도발적인 방식으로 재구성된다.²²⁵⁾ 디지털 컨버전스 음악은 기존의 작품뿐만 아니라 인터넷에서 유통되는 다양한 문화적 산물을 해석하여 구태의연한 창작방식에서 벗어나고자 한다.

이 같은 경향은 현재 예술계 전반에서 나타나는 미학적 움직임과도 공명한다고 볼 수 있다. 프랑스 출신의 미학자이자 큐레이터인 니콜라 부리요(Nicolas Bourriaud)는 오늘날의 예술 활동을 “개가 주인이 던져버린 것을 다시 물고 오는 활동”으로 설명하며, 정보시대로 인해 기하급수적으로 쌓인 문화가 예술의 개념을 변화시켰다고 주장한다.²²⁶⁾ 과거 수많은 산물

225) 20세기 후반 현대음악에 다원주의가 등장하며 모더니즘에서 기피한 재료들이 인용되기 시작했지만, 사용된 재료들은 대개 콘서트홀에서 연주되는 음악이었다. Claus-Steffen Mahnkopf, Frank Cox, and Wolfram Schurig, *Musical material today* (Hofheim: Wolke Verlag, 2012), 116-117.

226) 그는 이러한 작업을 기존의 완성된 작업물을 후편집한다는 의미의 ‘포스트프로덕션’(postproduction)이라는 용어로 설명하며, 21세기의 현대예술을 대변하는 경향으로 지목한다. 그의 저서 『포스트프로덕션』의 마지막 장에는 이 같은 경향이 갖는 의미를 “MP3 이후의 미학”이라는 부제를 붙여 다양한 층위에서 설명하고

들이 데이터베이스화되면서 예술가들은 미술관에 있는 예술작품을 넘어서 기보다, 수없이 축적된 데이터를 조작하고 제시해야 한다고 생각한다.²²⁷⁾ 이 같은 맥락에서 오늘날의 예술가들은 발명가보다, 과거의 파편과 잔해를 탐색해서 새로운 의미를 부여하는 고고학자에 가깝다고 할 수 있을 것이다. 주변의 모든 사물이 데이터로 저장되는 환경에서, 과거를 재료 삼아 재구성하고 기존의 의미를 탈맥락화하는 행위가 21세기의 주요한 예술적 관습으로 자리매김하게 된다.²²⁸⁾

주지할 점은 이렇게 다른 사람들이 만든 작품이나 문화적 생산물을 해석해서 작품을 만드는 경향이 포스트모더니스트들이 주장한 차용의 전략 과도 구별된다는 것이다. 동시대 예술가들은 ‘어떤 새로운 것을 우리가 만들 수 있는가?’에서 ‘우리가 이미 갖고 있는 것으로 무엇을 할 수 있는가?’로 문제의식을 전환하며, 과거의 양식과 형식을 컴퓨터에서 접하는 정보처럼 사용한다. 즉 수많은 정보가 축적된 웹에서 자신만의 경로를 만들고 다른 사람이 만든 정보를 조작하여 재생산하는 인터넷 서퍼처럼, 디지털화된 재료들을 끊임없이 변형해서 새로운 작품을 만드는 것이다. 이미지를 데이터 정보로 다루는 작업은 생산과 소비, 창조와 복제, 레디메이드와 원본 작품 사이에 존재하던 구분을 희미하게 만든다.²²⁹⁾

있다. Nicolas Bourriud, 『포스트프로덕션: 시나리오로서의 문화, 예술은 세상을 어떻게 재프로그램 하는가?』, 정연심, 손부경 번역 (서울: 그레파이트 온 핑크, 2016), 121-134쪽을 참조하시오.

227) Nicolas Bourriud, 위의 글, 24.

228) 부리요가 포스트프로덕션의 예술작품으로 손꼽은 대표적 유형으로는 완성된 예술작품을 큐레이터처럼 재배치하고, 과거의 양식을 활용하거나, 혹은 과거를 풍미했던 영화의 이미지나 내러티브를 변화시키는 방법이 있다. 가령 토마스 루프(Thomas Ruff)는 《누드사진》을 비롯한 일련의 작품에서 인터넷에서 다운로드 받은 이미지를 고의적으로 흐리게 처리하거나 색상을 조정하여 인터넷 이미지가 조작하는 현실에 대해 말한다. 그런가하면 더글러스 고든의 《24시간 사이코》에서는 히치콕의 영화 《사이코》가 극단적으로 느린 속도로 꼬박 하루에 걸쳐 상영되면서 원작의 긴박한 진행이 사라지는 대신, 원래 속도로 재생할 때 지각할 수 없었던 내용을 경험하게 해준다. 또한 피에르 위그(Pierre Huyghe)의 《제3의 기억》에서는 두 개의 스크린이 사용되었는데, 그 중 한 스크린에서는 영화 《뜨거운 오후》에서 주연배우인 알파치노가 등장하고, 다른 스크린에서는 영화 주인공의 실제 모델의 인터뷰 장면이 재생되며 리얼리티와 픽션 사이에서 생겨나는 기억의 문제를 다룬다.

부리요가 지적하듯이, 21세기의 예술가들은 텍스트나 이미지 등 다양한 미디어 기호들을 가로지르며, 그것을 하나의 예술작품으로 엮어낸다.²³⁰⁾ 이때 예술작품은 의미가 완성된 종착지가 아니라, 계속해서 사용될 작품으로 재등장하고, 특정한 의도에 따라 수정된다. 근본이 되는 중심 없이 여러 이질적인 존재가 수평적으로 이어지고 계속 새로운 것이 덧붙는 리좀(rhizome)과 마찬가지로, 예술가들은 “현재의 시제 속에서 이것이나 저것을 영원히 횡단하고, 협상하며, 매개하는 것이다.”²³¹⁾

연구자는 부리요가 언급한 동시대 예술의 경향처럼, 범람하는 기호 속에서 기존의 문화적 산물을 변형하거나 조합하여 예술적 메시지를 전달하는 것이 바로 디지털 컨버전스 음악의 미적 핵심이라고 본다.²³²⁾ “모든 평범함이 미학이 되고, 거꾸로 모든 미학이 평범함이 된다”고 언급하며

229) Nicolas Bourriud, 위의 글, 18.

230) 부리요의 논의를 포함해 기존의 산물을 재해석하는 행위를 21세기 예술의 주요한 특징 중 하나로 손꼽는 연구로 다음의 문헌들이 존재한다.: 김지훈, “왜, 포스트인터넷 아트인가?” 『아트인컬처』 (2016년 11월호), 92-109.; 김복기, “한국미술의 동시대성과 비평담론,” 『미술사학보』 41 (2013), 197-224.; 정연심, “포스트-미디어와 포스트프로덕션: 포스트모더니즘 이후 현대미술의 ‘동시대성(contemporaneity)’” 『미술이론과 현장』 14 (2012), 187-215.; 최종철, “걱정을 멈추고 폭탄을 사랑하기: 포스트 미디어 이론을 통해 본 디지털 이후의 미디어 아트,” 『미학 예술학 연구』 53 (2018), 75-116.

231) “예술가들은 이제 더 이상 날 것의 재료를 토대로 그 형식을 다듬는 게 아니라, 문화적 마켓 내에 이미 유통되고 있는 오브제를 이용해 작업하는 것이다. 다시 말해, 오브제들이 이미 다른 오브제들에 의해서 정보화되는 것이다. 따라서 독창성(뭔가의 기원이 된다는 점에서)과 창조(무에서 유를 만들어 낸다는 점에서)라는 개념들은 DJ와 프로그램이라는 두 인물들로 특징지어지는 새로운 문화적 풍경 속에서 점차 희미해지고 있다. 이 두 직업군은 문화적 대상들을 선택하고 그것들을 새로운 문맥 속에 삽입하는 임무를 행하고 있는 것이다.” Nicolas Bourriud, 위의 글, 18.

232) 이러한 모습은 철학자 자크 랑시에르(Jacques Rancière)가 예술의 새로운 패러다임으로 지목한 ‘미학적 체제’와도 연관된다. 랑시에르는 예술의 미학적 체제에 이르러 예술에 속하는 것과 일상생활에 속하는 것의 구별이 불분명하게 된 현상을 긍정적으로 읽어내면서, 예술작품에서 중요한 것은 이질적인 것을 모으고 충돌시키는 동시에 연결 짓는 일이라고 보았다. 예컨대 영화감독 고다르가 카르멘의 장미와 베토벤의 현악4중주, 버지니아 울프의 『파도』를 병치시킨 것처럼, 오늘날 복잡한 것이 섞여 있는 문화에서 예술가들은 떨어진 문화적 생산물을 수집하고 기록하며, 겉으로는 이질적이지만 서로 이어질 수 있는 지점들을 연결시켜 나가는 것이다. 해당 내용에 대해서는 다음의 저서를 참고하시오.

Jacques Rancière, 『미학 안의 불편함』, 주형일 번역 (고양: 인간사랑, 2008).

사회의 미적인 포화상태를 비판했던 보드리야르와 다르케²³³⁾, 디지털 컨버전스 음악의 작곡가들은 오히려 이 같은 상황을 새로운 창조적 기회로 삼는다. 기호의 조작을 통해 미적인 것이 범람하는 현실을 비판적으로 바라보기보다, 이를 기존의 창작방식에서 벗어날 수 있는 새로운 문화적 생태계로 간주하는 것이다.

나아가 이미 생산된 것을 편집하여 음악을 창작하는 방식이 21세기의 시대정신과도 긴밀히 관련된다는 점에 주목할 필요가 있다. II장에서 살펴봤듯이, 우리는 일상에서 늘 접하는 정보 중 원하는 부분만 편집해서 재생산하는 행위를 반복해서 행한다. 20세기의 특정한 이미지를 선택하여 포토샵으로 수정하고, 사운드나 텍스트를 덧붙여 자신의 감정과 의견을 대변하는 정보로 재가공하는 것이다.

동일한 맥락에서 디지털 컨버전스 음악의 작곡가들은 자신에게 친숙한 재료를 재구성한다. 이러한 편집행위는 디지털 기술로 변화된 사회의 문화적 관습이 예술적 방법론으로 거듭난 것이라 할 수 있다. 작곡가들은 선배 작곡가의 업적을 넘어서려는 이른바 “영향의 불안”(anxiety of influence)²³⁴⁾으로부터 해방되어, 과거의 음악은 물론이고 미디어에서 접하는 재료들을 흥미로운 데이터 정보로 간주한다.²³⁵⁾ 즉 20세기에 음악적 실험이 시도될 만큼 시도된 상황에서, 작곡가들은 과거에 대한 강박을 떨치고 미디어로 다양한 재료를 변용하여 대중과 소통하고자 한다.

233) 배영달, 『보드리야르의 아이러니』 (서울: 백의, 2000), 344.

234) “영향의 불안”은 문학비평가 해럴드 블룸(Harald bloom)이 주창한 개념으로 후배 시인이 선배 시인을 모방하면서도, 동시에 그러한 상황에 불안감을 느끼며 벗어나려는 경향을 일컫는다. 후배 시인은 처음 선배 시인과 자신을 비교하다가 그 영향권에서 점차 탈피하여 독창적인 시인으로 거듭나게 된다. 블룸은 이러한 과정을 ‘케도이탈’(clinamen), ‘깨진 조각’(tessera), ‘자기 비하’(kenosis), ‘악마화’(daemonization), ‘금욕적 고행’(Askesis), ‘환생’(Apophrades)이라는 여섯 가지 단계로 설명한다. 이에 관한 자세한 내용에 대해서는 다음의 저서를 참고하시오: Harold Bloom, 『시적 영향에 대한 불안』 윤호병 편역 (서울: 고려원), 1991.

235) 이와 같은 특징을 뚜렷하게 보여주는 작곡가 중 한 명이 본 논문의 III-1에서 언급한 맥시밀리언 마르콜이다. 그는 원작의 내용을 건드리지 않고 오로지 사운드를 증폭시키는 행위를 통해 새로운 작품을 발표하였다. 관련된 내용에 관해서는 본고의 92-97쪽을 참조하시오.

이렇듯 디지털 컨버전스 음악은 디지털 미디어로 매개된 온갖 문화적 생산물을 활용해 규범에서 벗어난 형식을 제시하는 동시에 새로운 유형의 작곡가상(象)을 보여준다. 디지털 컨버전스 음악에서 작곡가는 오로지 작품을 생성하는 생산적 주체로만 존재하지 않는다. 작곡가 역시 21세기에 미디어를 통해 음악을 능동적으로 향유하는 청자처럼, 문화를 ‘소비하는 자’인 동시에 ‘생산하는 자’의 지위를 갖고 있는 것이다. 위에서도 언급했듯이 작곡가는 평소 마주치는 미디어 콘텐츠 중 마음에 드는 것을 선택하여 자신만의 방식으로 변경하며 창조적인 활력을 불어넣는다.

디지털 컨버전스 음악은 동시대 문화의 소비자이자 생산자인 작곡가가 미디어를 매개로 기존의 문화적 산물을 자신만의 개성적인 문법으로 재발굴하는 음악이라 할 수 있다. 요컨대 현 시대에 유의미하다고 판별된 재료를 새로운 맥락에서 편집하고 창의적인 아이디어를 제시하여 음악세계를 구현할 수 있는 토대를 문화 전체로 넓히는 것이다.

2. 미디어와 감각:

디지털 컨버전스 음악에 등장한 포스트휴먼의 감각

디지털 컨버전스 음악은 테크놀로지로 변화하는 인간의 지각방식 및 육체적 경험의 변화와 긴밀한 관계를 맺고 있다. 앞 장에서 언급한 바, 디지털 컨버전스 환경의 확산이 문화에 가져온 괄목할 현상 중 하나는 인간의 감각이 디지털 미디어와 융합되면서 겪는 지각양식의 변화이다. 하나의 디지털 미디어로 많은 활동을 동시에 처리하면서 미디어 의존도는 갈수록 높아지며, 인간이 세상을 인지하는 방식에도 획기적인 변화를 불러일으키고 있다. 즉 디지털 미디어를 매개로 듣고, 보고, 쓰고, 만지는 가운데, 인간의 신체적 감각이 미디어의 감각과 교차되는 것이다.

필자는 이러한 환경 속에서 디지털 컨버전스 음악이 단지 테크놀로지를 활용하는 차원에서 나아가 ‘포스트휴먼의 감각’을 보여주고 있다고 본다. 여기서 포스트휴먼이란 기술로 인해 ‘외부의 이질적이거나 기계적인 것과 결합하는 혼종적 주체’를 일컫는다.²³⁶⁾ 즉 디지털 미디어를 매개로 인간이 근대적 휴머니즘에서 상정했던 자율적인 정신적 주체에서 기술과 영향을 주고받는 주체로 변모하고 있는 것이다. 그간 포스트(post)라는 접두어가 포스트모더니즘처럼 특정한 사상에 붙어왔다면, 이제는 인간에게 적용되면서 20세기 후반과는 또 다른 문화적 패러다임이 형성되고 있다.

이 같은 시대적 상황에서 디지털 컨버전스 음악은 자율성에 토대한 전통적 의미의 미학이 아닌, 미디어로 변화되는 몸의 지각을 작품의 중요한 미학적 언어로 보여준다. 다시 말해, 인간의 지각체계를 변화시키는 기술의 영향력은 디지털 컨버전스 음악에서 직관적인 형태로 형상화되고 있다.

그렇다면 ‘인간 이후의(posthuman)’ 감각은 과연 디지털 컨버전스 음악

236) 포스트휴머니즘의 논의에 대해서는 본 논문의 II-1-2)-(3)에서 거론된 “미디어와 신체의 융합: 신체적 감각에 침투하는 미디어”를 참고하시오.

에 어떻게 구현되고 있는가? 먼저 일상 속에서 디지털 미디어가 제공하는 감각과 교차되며 변형되는 인간의 감각이 음악에 나타난다는 점을 지적할 수 있다. 디지털 컨버전스 음악에는 우리가 일상에서 미디어를 사용하며 경험하는 극도로 산만하고 분산적인 지각이 나타난다. 대부분의 정보가 디지털 코드로 변환되면서 정보를 습득하는 행동방식의 변화와 그로 인해 경험하는 총체적인 자극이 멀티미디어적인 방식으로 구현되는 것이다. 앞에서 언급했던 알렉산더 슈베르트 같은 작곡가는 컴퓨터나 인터넷을 사용할 때 경험하는 감각을 작품 속에 여과 없이 표현한다. 직관과 충동에 따라 빠르게 움직이는 초조한 손놀림, 웹페이지의 지속적인 전환, 신경질적인 스크롤링과 함께 증폭된 사운드는 오늘날 미디어를 매개로 경험하는 산만함을 감각적으로 형상화한다.²³⁷⁾

이와 함께, 디지털 컨버전스 음악에는 최근 테크놀로지로 경험하는 속도의 감각이 나타나고 있다. 여기서 속도는 산만하고 파편적인 지각과 짝을 이뤄 나타나는 특징이다. 비릴리오(Paul Virilio)에 따르면 현대사회의 특징은 ‘빠른 속도’로 설명될 수 있다. 기술의 발전과 속도를 연관시켜 사유한 비릴리오는 기차와 비행기 같은 20세기 운송수단의 발전에 이어 컴

237) 이 같은 모방의 양상은 여러 종류의 정보가 디지털 코드로 변환되고, 그것들이 인터넷에 저장되면서 정보를 습득하고 공유하는 방식에 나타난 변화와 관련된다. 정보가 순차적인 형태로 조직된 책과 달리, 인터넷에서는 정보가 거미줄처럼 수평적으로 이어져있어서, 시간의 선후관계나 인과관계가 와해되어 있다. 즉 인터넷에 분절적으로 흩어져 있는 정보들 사이에는 일정한 방향이나 질서가 없을 뿐 아니라, 출발도 끝도 없으며, 어디서부터 시작해도 문제가 되지 않는다. 그렇기 때문에 인터넷에 접속했을 때 자신도 의식하지 못한 채 맥락 없이 여러 정보를 해매는 경우가 빈번하게 생기게 된다.

예컨대 니콜라스 카(Nicholas Carr)는 『생각하지 않는 사람들』에서 이러한 형태의 정보 습득방식을 설명하고 있다. 그에 따르면, 대부분의 정보를 인터넷에서 전자화된 형태로 접할 수 있게 되면서, 듣기와 보기, 읽기 사이를 순식간에 옮겨 다니는 것이 가능해졌다. 정보가 링크를 통해 수평적으로 이어지듯이, 우리가 정보를 습득하는 방식 또한 비선형적으로 바뀌었다. 어떤 내용을 읽을 때 사람들은 더 이상 “왼쪽에서 오른쪽으로, 혹은 위에서 아래로 읽지 않고, 이리저리 건너뛰며 관심 있는 정보만 훑는다” 또한 링크를 따라 다른 페이지를 향해할 때 사람들은 미각이나 후각을 제외한 모든 감각을 일시에 사용하게 된다. 클릭할 때마다 계속해서 새로운 아이콘과 글자, 이미지가 등장하며, 시각과 청각, 체지각에 새로운 자극을 전달하는 것이다. Nicholas Carr, 『생각하지 않는 사람들』 최지향 번역 (서울: 청림출판, 2013), 25.

퓨터와 인터넷 같은 디지털 미디어가 아예 시간과 공간의 간격을 소멸시킨다고 주장한다. “출발할 필요 없이 모든 것이 도착한다”는 그의 언급처럼, 디지털 테크놀로지로 가속화된 속도는 시간적인 거리의 장애를 극복하면서 멀리 떨어져 있는 것을 지금 여기로 가져오게 된다.

속도가 일상적인 지각방식을 재편하듯이, 본 논문에서 다룬 많은 작품들은 현실에서 경험하는 속도의 변화를 함축하고 있다. 가령 오스카 에스쿠데로나 세르게이 마인가르트 같은 작곡가는 테크놀로지가 인간의 지각을 변화시키는 방식에 관심을 갖고, 속도의 감각을 작품에 투영한다. 이들의 작품에는 연주자가 컴퓨터의 자판이나 건반을 누르는 동시에 오만가지의 이미지와 사운드가 빠른 속도로 쏟아져 내린다. 파편들은 병치된 형태로 열기설기 연결되어 있으며, 시간이 흐를수록 더 많은 정보가 가속화된 속도로 덧붙여진다.

이러한 모습은 비릴리오가 빠른 속도가 만연하는 환경에서 새로운 지각 개념으로 손꼽은 피크노렙시(Picnolepsie)의 감각과 연관된다.²³⁸⁾ 피크노렙시는 ‘자주 일어나는 신경발작’이라는 의미를 지닌 단어로 연속적인 지각이 교란되거나 해체되는 감각을 의미한다. 고정된 공간이 빠른 기차 속에서 파편적인 조각처럼 느껴지는 것처럼, 인간이 소화할 수 없는 디지털 미디어의 빠른 속도는 유기적인 의식을 잃게 하고, 신경발작을 일으키듯이 순간적이고 단편적인 감각을 강화시킨다.

마찬가지로 앞서 예로 든 작품들은 순식간에 지나가는 속도 때문에 청자로 하여금 전체적인 흐름의 조망을 의도적으로 방해하고, 간헐적으로 의식에 포착되는 단편적 이미지의 강렬한 체험을 도모한다. 즉 유기적인 연속성은 느끼지 못하는 대신, 작품에 사용된 개별적인 파편에 대한 순간적 몰입은 커지는 것이다. 이는 오늘날 인간의 경험에서 중간 과정이 소멸되는 지각방식과 존재방식의 변화를 보여준다고 할 수 있다. 요컨대 미디어 정보의 기하급수적인 증대와, 그렇게 급증한 정보 속에서 대중이 겪

238) 피크노렙시의 자세한 내용에 관해서는 다음 저서를 참조하십시오.

Paul Virilio, 『소멸의 미학』, 김경온 번역 (서울: 연세대학교 출판부, 2004), 27-83.

는 인지방식의 변화, 그리고 감각하는 방식에 영향을 미치는 엄청난 속도 등을 표현하고 있는 것이다.

다음으로 디지털 컨버전스 음악에는 산만하고 분산적인 지각만큼이나 가상적인 지각과 현실적인 지각의 교차가 특징적으로 드러난다. 보드리야르가 지적하듯이 우리가 살아가는 현실은 디지털 기호로 구현하는 세계와 엄격히 구분하기 모호한 것이 되었다. 일상 속에서 가상과 현실, 혹은 인터넷이 구현하는 세계와 현실세계가 지속적으로 순환되면서, 인간은 사실상 혼종적인 세계를 살아가고 있다. 이렇게 가상과 현실이 융합되는 현상은 정보의 패턴과 물질적인 대상의 상호작용으로 볼 수 있다.

가령 헤일스는 가상성을 물질적인 대상에 정보 패턴이 스며드는 문화적 감각으로 정의하며, 신체적인 감각이 정보로 구성된 세계와 통합되면서 인간의 주체성과 정체성을 변형시킨다고 보았다. 인터넷을 비롯해 가상화 기술에서 비롯한 사이버전쟁과 감시기술 등은 정보로 구성된 세계와 물질세계가 교차하는 현상을 대표적으로 보여준다. 디지털(digit)의 형태로 존재하는 정보가 인간의 지각과 만나 새로운 경험을 제공하는 것이다.

이처럼 물리적 세계와 기호로 구성된 세계가 얹히면서 나타나는 인지방식의 변화는 디지털 컨버전스 음악에서 다층적인 양상으로 구현된다. 이를테면 연주자의 신체가 실시간으로 조작되며 현실의 연주자와 가상의 연주자가 복잡하게 혼재되는 것 외에도, 가상세계에서 인간이 겪는 신체적 경험과 공간적인 경험 등이 제시되는 것이다. 가령 가상적 요소를 사용한 작품들에서 연주자의 신체와 이를 복제한 가상연주자의 신체는 수시로 엇갈리면서 어떤 것이 현실에 존재하는 물리적 실재이고, 또 어떤 것이 가상의 실재인지 분간하기 어렵게 만든다. 가상연주자는 사실상 픽셀로 구성된 디지털 기호지만, 조작을 통해 실재하는 연주자를 능가할 만큼 다양한 방식으로 변형되고 재구성되면서 하이퍼리얼리티를 체험하게 하는 것이다. 또한 청자는 하이퍼텍스트의 구조를 구현한 음악작품을 통해 시작도 끝도 없는 비선형적인 리즘의 세계를 감각적인 방식으로 체험하기도 한다.

나아가 디지털 컨버전스 음악은 디지털 미디어를 매개로 신체적 요소와 음악을 직접 융합시키면서 포스트휴먼의 감각을 보다 직접적으로 보여주고 있다. 기술과 신체를 접합하는 행위는 일찍이 시각예술의 영역에서 활발히 나타났다. 대표적으로 호주의 행위예술가인 스텔락(Stelarc)은 기계를 직접 신체와 접합하여 자연적인 몸을 변형하는 작업들을 해왔다. 그는 오른팔에 로봇 팔을 붙이고 다른 신체기관에서 내보내는 신호로 움직이게 하거나, 왼팔에 귀를 이식하고 센서를 장착한 뒤 소리를 포착하는 작업들을 해왔다. 그런가하면 프랑스의 미술가인 오를랑(Orlan)은 자연적인 것과 인공적인 것의 경계를 허물고 재구성한다는 목적 하에 피부를 절개하고 이마에 실리콘을 이식해 뿔을 만드는 등 소위 성형수술 퍼포먼스를 감행하기도 했다.²³⁹⁾

디지털 컨버전스 음악에서 미디어를 매개로 한 사운드와 신체의 교차는 음악의 특성상 신체를 해체하고 훼손하거나, 다른 인공물과 신체 내부를 접합하는 형태로 일어나지 않는다. 대신 디지털 컨버전스 음악에서는 목소리부터 제스처까지 인간의 신체를 구성하는 여러 요소들이 미디어를 경유하여 증폭되거나 변형된 형태로 구현된다. 가령 III장에서 살펴보았듯이 페터 아블링어가 제작한 말하는 피아노에서는 목소리가 피아노의 소리를 통해 변조된 형태로 제시된다. 어린이의 목소리는 피아노 건반을 거쳐 사람의 목소리도 아니고 기계의 목소리도 아닌中间的의 경계에 걸쳐있는 ‘비인간적인 목소리’로, 친숙하지만 매우 낯선 감각을 만들어낸다.

그런가하면 인간의 다양한 제스처와 생체정보는 사운드로 증폭되는 과정을 통해 미디어에 의한 신체의 변형을 보다 직접적인 형태로 보여준다. 예컨대 연주자는 온 몸에 센서를 부착한 뒤 움직일 때마다 소리를 생성한다. 즉 인간이 미디어와 융합된 채 자신의 신체정보와 움직임을 청각적으로 표현하는 것이다. 이러한 작업은 인간의 신체적 활동을 기계적인 감각으로 변환하고 재구성한다는 점에서 포스트휴먼적인 작업으로 분류될 수 있다. 즉 연주자의 신체적인 움직임이 인공적이고 디지털적인 방식으로

239) 전혜숙, 『포스트휴먼 시대의 미술』 (과주: 아카넷, 2015), 112-118, 136-157.

표현되는 것이다.

이에 해당되는 작품들은 때로 ‘두려운 낯설음’(das Unheimliche)이라는 미적 감정을 촉발한다. 두려운 낯설음은 본래 프로이트가 정신분석학을 미학적인 관점에서 설명하기 위해 정초한 개념이다. 사람과 흡사한 로봇이나 인형을 보면서 문득 그것에 생명이 깃들어있다고 여길 때 친숙하면서도 섬뜩한 감정을 느끼게 되는 것이 그 대표적인 예라 할 수 있다. 프로이트는 기존의 미학이 아름답거나 위대한 것들만 연구해온 것을 지적하면서, 두려운 낯설음처럼 기괴하거나 공포스러운 감정도 예술적 쾌락이 될 수 있다는 것을 보여주고자 했다.²⁴⁰⁾ 프로이트에 따르면 두려운 낯설음이 나타나는 이유는 인간이 오랫동안 ‘무의식 속에 억압했던 것들이 회귀’하기 때문이다. 가령 잊혀졌거나 억압되었던 어린 시절의 욕망이 새로 우면서도 낯설게 일깨워질 때, 한편으로 비켜 놓았던 옛날의 믿음이나 원시적인 믿음들이 사실로 입증되는 일이 일어날 때 친숙하면서도 낯선, 혹은 기이한 공포의 감정을 느끼게 되는 것이다.

디지털 컨버전스 음악은 근대에 억압되었던 비인간적인 것을 감각적 형태로 제시하면서 두려운 낯설음을 환기한다고 볼 수 있다. 인간의 본성과 능력에 대한 신뢰를 토대로 등장한 근대의 휴머니즘 사상은 ‘자율적 주체로서의 인간’을 성립시키기 위해 기계나 동물을 타자로 배척해왔다. 인간이 비인간과 존재론적으로 다른 주체라고 주장하기 위해, 인간 고유의 지적능력이나 생명현상을 규명하고자 한 것이다. 따라서 근대에는 인간을 주체로, 기계를 객체로 간주하며 인간이 기계를 수단으로 통제하고 지배할 수 있다고 보았다. 하지만 그동안 타자로 억압했던 기계적 감각이나 가상적 실재가 작품 속에서 인간의 신체와 교차되는 것을 보면서, 청자는 익숙하면서도 낯선 정서를 경험하게 된다. 프로이트가 두려운 낯설음의 감정을 “감춰져 있어야 하는 것이 표면에 드러나 버린 어떤 것, 혹은 공상적으로 여겨졌던 것이 눈앞에 나타나는 것”으로 설명한 것처럼 인간도 기계도 아니고, 나도 아니고 남도 아닌 변종된 몸이 제시되면서 기괴하면

240) Sigmund Freud, 『예술, 문학, 정신분석』 (파주: 열린책들, 2003), 403.

서도 미적인 정서가 환기되는 것이다.²⁴¹⁾ 특히 이는 시청각적인 형태로 제시되면서, 감각적 충격은 더욱 강렬하게 나타나게 된다.

이 같이 디지털 컨버전스 음악은 21세기에 테크놀로지로 변화되는 지각의 방식을 투영하고, 현실적인 것과 가상적인 것, 물리적인 것과 인공적인 것을 교차시키며 음악의 정형화된 지각방식을 깨뜨린다. 이는 그간 서로 대립되거나 위계를 가진 것으로 간주되었던 것이 서로 겹치고 포개지면서 감각의 지평을 넓힌다는 점에서 의미를 갖는다.

그동안 시대의 변화를 감지하고 익숙한 감각으로부터 탈피하려는 시도는 현대음악에 지속적으로 등장해왔다. 불협화음을 창시한 쇤베르크와 대도시의 소음을 사용한 바레즈, 일상적 매체를 사용한 아방가르드 예술가까지 현대음악에는 특정한 사조가 등장할 때마다 당대를 반영하는 새로운 감각적 패러다임이 제시되었다. 그런 점에서 디지털 미디어를 매개로 한 21세기의 현대음악 역시, 과거 현대음악의 연장선상에 있다고 할 수 있을 것이다.

하지만 디지털 컨버전스 음악이 과거와 구별되는 지점은 익숙한 것의 탈피가 ‘신체적 지각’을 대상으로 일어난다는 점에 있다. 기술적 매체의 발전에 따른 지각의 변화를 예술이 담아내야 한다고 주장했던 벤야민의 주장처럼, 디지털 컨버전스 음악은 변화된 기술 환경 속에서 인간이 겪는 새로운 지각방식이나 인지방식의 변화를 담아내는데 주력하고 있다.

이는 소리의 추상적 구조물을 중시하는 전통적 의미의 예술이 아닌, 기술로 변화되는 신체적 감각과 지각을 중시하는 모습을 보여준다고 할 수 있다. 여기서 감각이란 형이하학적이거나 생리적인 현상에 불과한 것이 아니라, ‘세계를 체험하는 방식’과 밀접한 관련을 갖는다. 즉 미디어가 제공하는 감각과 교차하면서 자연적인 지각으로부터 끊임없이 ‘탈영토화’되는 인간의 지각을 담아내는 것이다. 이처럼 디지털 컨버전스 음악에 등장한 포스트휴먼의 감각은 변화된 조건의 인간을 인지하게 하며,²⁴²⁾ 21세기

241) “두려운 낯설음은 사물은 생명을 가질 수 없고, 사람과 동물은 서로 다른 특징을 지니는 등 모든 것이 자연법칙에 따라 설명되어야 하는 문화에서 나타나는 것이다.” Umberto Eco, 『추의 역사』, 오숙은 번역 (파주: 열린책들, 2008), 320.

음악의 고유한 미적 감각으로 자리매김하고 있다.

242) 이는 예술작품이 기술문화적 돌연변이의 거울이자 행위자가 된다고 말한 헤어브레이터의 언급과도 상통한다. 헤어브레이터는 포스트휴먼화되는 사회에서 예술작품이 그저 가상에 머무는 것이 아니라 포스트휴먼적 인간의 보철화, 미디어화, 디지털화, 가상화 등을 동반하고 가속화하며, 휴머니즘의 이상적인 신체 이미지를 해체시킨다고 주장한다. Stefan Herbrechter, 『포스트휴머니즘』, 김연순, 김응준 번역 (서울: 성균관대학교 출판부), 258.

3. 미디어와 삶:

디지털 미디어가 구조하는 세계를 해석하는 음악

마지막으로 디지털 컨버전스 음악이 갖는 미학적 의의는 오늘날 디지털 미디어가 지배하는 삶과 작품의 긴밀한 연관성에서 찾을 수 있다. 미디어의 영향력이 거세지면서 문화를 향유하고 소통하며 지각하는 방식에 나타난 변화가 작품에 적극적으로 반영되고 있는 것이다. 작곡가들은 디지털 미디어로 새로운 사운드를 탐색하거나 개척하는 것에 만족하지 않고, 미디어의 확산으로 현대인들이 공유하게 된 미적 감수성을 감각적으로 표현하고자 한다.

디지털 컨버전스 음악은 게임화면부터 신문기사까지 별의별 정보가 동시에 제공되는 문화적 환경에서 비롯한 것이다. 앞서 살펴보았듯 최첨단 연구소에서 시작되었던 예술의 컴퓨터 활용은 디지털 컨버전스의 도래와 함께 일상으로 확산되었다. 이에 따라 대중은 이미 제작된 예술을 소비하는 것에 머무르지 않고, 직접 소프트웨어로 예술을 창작하는 단계까지 이르렀다. 즉 기술복제시대에 대중이 복제기술을 통해 예술의 일회적 성격을 극복하고 그것을 자신의 취향과 목적에 따라 소비하고자 했다면, 이제 예술의 창작자이자 생산자로 등극하게 된 것이다. 기술적 수단의 확산으로 대중이 소위 “예술인간”(homo artis)으로 변모되면서²⁴³⁾, 음악 역시 제도 내부에서 계승되는 음악적 형식이나 재료보다도 대중의 취향에 많은 영향을 받기 시작하였다.

이러한 환경 속에서 디지털 컨버전스 음악은 순수하고 추상적인 음에서 출발하는 대신, 대중적인 음악적 관습이나 문화로부터 영향을 받아 현대 음악의 교조적인 관습성에서 벗어나고자 한다. 디지털 컨버전스 음악 중

243) 예술인간은 자격과 특권을 지닌 전문적인 직업집단을 일컫는 예술가(artist)와 구분된다. 예술가가 자격특수적이고 특권적이며 직업적이라면, 예술인간은 보편적이고 특수하며 자기수행적인 특성을 지니고 있다. 예술인간에 대한 보다 자세한 논의에 관해서는 다음의 저서를 참고하시오. 조정환, 『예술인간의 탄생』(서울: 갈무리, 2015).

많은 작품들이 과거 현대음악에서 하위문화로 배제되었던 재료나 소재를 사용하고 있다. 예컨대 브리지타 무텐도르프나 야고다 슈미트카 같은 작곡가는 아예 ‘소셜 컴포징’(Social Composing)이라는 장르를 창안하여 커버링이나 매시업처럼 디지털 공간에서 행해지는 문화적 관습을 그대로 음악에 가져오기도 한다.

이 같은 시도는 재료를 담는 매체에서도 나타난다. 21세기를 지배하는 매체가 변화된 상황에서 새로운 내용을 오래된 매체에 담는 것은 결국 새로운 ‘고전음악’을 만들 뿐이라는 주장처럼²⁴⁴⁾ 변화된 매체를 통해 동시대의 감수성을 반영하려 하는 것이다. 디지털 컨버전스 음악의 작곡가들은 전통적인 악기로는 오늘날의 현상을 제대로 표현할 수 없다고 생각한다. 즉 음악이 디지털 테크놀로지로 변화된 사회를 반영하기 위해서는 그에 맞는 새로운 매체를 끊임없이 모색해야 한다고 보는 것이다.²⁴⁵⁾

음악을 담는 그릇의 변화는 다시 형식의 변화로 이어진다. 디지털 컨버전스 음악은 작품을 잘게 쪼개고 붙이는 방식 외에도, 인터넷에서 경험하는 하이퍼텍스트의 구조를 음악적으로 구현한다. 또한 인터넷 사용자를 작품에 참여시키며 동시대에 경험하는 관습과 감각을 보다 가시적으로 보여주고 있다.

이렇게 디지털 컨버전스 음악에 사용되는 재료, 매체, 형식의 연쇄적인 상호작용은 고착화된 음악적 언어가 아니라, 현재의 문화와 호흡하는 음악적 언어로서 현실을 반영하는 새로운 형태의 음악을 보여준다. 그간 현대음악에서는 ‘재료의 발전’이라는 기치 아래 새로운 형식언어를 실험하려는 의지가 우선시되었다.²⁴⁶⁾ 모더니즘과 아방가르드, 포스트모더니즘에 이르기까지 음악적 패러다임의 전환을 좌우했던 것은 재료와 형식의 변화였다.²⁴⁷⁾

244) Johannes Kreidler, “Elite vs Popular: On Doubtful Distinctions”
http://www.kreidler-net.de/theorie/kreidler__elitaer_vs_populaer.pdf
(2017년 8월 16일 접속)

245) 관련된 구체적 내용에 대해서는 본고의 155-157쪽과, 269-270쪽을 참조하십시오.

246) Harry Lehmann, *Die digitale Revolution der Musik: Eine Musikphilosophie*, 113.

그러나 디지털 컨버전스 음악에서는 대중적인 시류에 영합한다고 비하되었던 소재들이 디지털 미디어를 매개로 적극적으로 사용되며 음악적 메시지를 전달한다. 즉 아카데미의 경계를 벗어나 고상하지 못한 것으로 치부되며 기피했던 재료들이 과감히 활용되는 것이다.

음악과 삶을 결합시키려는 시도는 그간 20세기 아방가르드 음악부터 행해져왔던 것이기도 하다. 많은 예술가들은 일상을 예술에 접목해서 순수 예술과 대중문화의 간극을 메우고 삶과 예술의 경계를 허물고자 했다.²⁴⁸⁾ 그러나 디지털 컨버전스 음악에서 나타난 탈경계적 양상은 인간이 현재 경험하는 확장된 지각을 반영하는 등 훨씬 광범위한 층위에서 나타나고 있다. 즉 정보의 자유로운 융합을 토대로 이전에 예술이 아니라고 생각했던 것과 음악을 뒤섞으며 음악을 삶으로 확장시키는 것이다.

예컨대 디지털 컨버전스 음악에서 일상적 삶에 존재하는 다양한 사물은 음악 안으로 빠르게 포섭되고, 연주자의 모습은 가상적 실재와 얹히며, 신체적 움직임은 소리와 연결되는 등 이전에 예술 외부에 위치했던 것들이 음악과 상호침투하는 모습을 보여주고 있다. 음악이 미디어로 형성되는 일상문화와 가상공간 및 실재, 그리고 신체와 이미지 등 상이한 것으로 간주된 것들과 혼합되는 음악적 현상은 예술에 대한 통념과 습관화된 경험을 깨뜨린다. 이는 랑시에르의 표현을 빌자면, 그간 예술의 자율성이라는 이름 아래 구획지은 감각과 예술적 범주에 의문을 제기하고, 서로 다른 감각을 충돌시키며 예술과 삶을 연결 짓는 시도라 할 수 있다.²⁴⁹⁾

247) 쇤베르크 이래 현대음악이 이전의 조성음악과 자신을 구분하는 근거는 새로운 음의 체계나 리듬적 특징, 혹은 확장된 악기의 테크닉에 있었다. 아방가르드에서 재료를 정교하게 다듬는 것에 대한 도발적 반향이 있었으나 이러한 흐름은 일시적으로만 등장하였다. 이후 포스트모더니즘 음악은 모더니즘 음악에 사용되는 관습적 재료에서 탈피하며 여전히 재료 중심의 발전을 보여주게 된다. 이에 대해서는 본고의 II-2-2), “소재의 변화: 음악적 재료의 외연확장”(65-67쪽)에 더 상세히 언급되어있다.

248) 페터 뷔르거(Peter Bürger)가 지적했듯이 삶과 예술을 결합하려는 아방가르드 예술은 예술제도의 인정을 받아 정진으로 인정받으며 결국 실패로 되돌아간다. 무엇보다 아방가르드 예술가들이 행했던 제도에 대한 도전은 시대를 앞서는 급진적 성격 때문에 일반 대중의 공감을 얻기 어려웠고, 작품 자체의 측면에서 보았을 때도 현학적이고 엘리트적이라는 비난을 면할 수 없었다.

특히 디지털 컨버전스 음악은 소리와 이미지뿐만 아니라, 그간 음악을 경험하는데 부수적인 것으로 경시되었던 촉각까지 총동원되며 디지털 미디어로 경험하는 감각을 전면적으로 드러낸다. 20세기에 현대음악에서 불협화음과 리듬의 해방이 일어났다면, 디지털 컨버전스 음악에서는 가히 ‘감각의 해방’을 보여준다고 할 정도로 포화된 색채와 폭발적 사운드, 빠른 템포 등이 저돌적으로 나타나며 청자의 감각을 다방면으로 자극한다. 예컨대 슈베르트를 비롯해 판데르아, 미하엘 바일 등의 작품에서는 친숙한 소재를 노골적으로 사용하여 미디어로 증폭된 현 시대의 에너지를 표출하며 청자의 주목과 공감을 효과적으로 이끌어낸다.

혹자는 이렇듯 디지털 컨버전스 음악에 나타나는 강렬한 충격과 자극에 대해 비판할 수도 있다. 기술이 발전할수록 예술에서도 현대인의 불안과 공허함을 달랠 수 있는 소란스러운 체험이 전면에 나타난다는 주장처럼²⁴⁹⁾, 디지털 컨버전스 음악은 그 어떤 시대의 음악보다도 산만하고 파편적이며 갖가지 감각이 집약된 특징을 지니고 있기 때문이다. 이러한 음악적 특징은 눈부신 기술적 발전은 보여줄지 몰라도, 사물과 자연 그리고 인간이 본래 지닌 존재의 충만함을 지각하거나 깊이 생각하는 능력은 퇴화시키는 것처럼 보인다.

그러나 디지털 컨버전스 음악은 오히려 기술로 만들어낼 수 있는 충격

249) 랑시에르는 예술은 아름다움을 표현하는 것이 아니라, 몸이 세계를 느끼는 방식과 관련된다고 말한다. 그는 역사적으로 예술이 사회적인 유용성에 따라 가치가 매겨지는 윤리적 체제와, 재료의 조작을 통해 독자적인 규칙과 질서를 갖는 재현적 체제, 그리고 예술의 자율성을 비판하며 삶과 예술의 분리를 거부하는 미적인 체제로 진화해왔다고 보았다. 그는 미학이 특히 재현적 체제에서 감각에 뚜렷한 경계와 위계를 나누며, 예술을 독자적인 미적 대상으로 만들어왔음을 지적하였다. 재료를 변형하여 관념을 표상하는 재현적 체제는 예술을 사회와 격리시키고 현실을 은폐하는 역할을 자처했다는 것이다. 하지만 그는 예술의 미적 체제에서는 예술에 속하는 것과 일상생활에 속하는 것의 구별이 불분명해지면서, 이로부터 얻게 되는 효과가 크다고 보았다. 즉 예술이 자신에게 강제로 주어진 자리에서 탈피함으로써 권력에 대항할 수 있다고 생각했던 것이다. Jacques Rancière, 『미학 안의 불편함』, 주형일 번역 (고양: 인간사랑, 2008).

250) 가령 하이데거는 기술이 지배하는 번잡한 현대사회에서 예술과 문화산업이 인간의 불안과 권태로움을 은폐하고 보상하는 역할을 한다고 보았다. 박찬국, 『들길의 사상가, 하이데거』 (서울: 그린비, 2013), 181.

과 자극을 사용해 미디어의 확산으로 경험하게 된 감각을 반영하며 현실을 인식하게 해준다. 특히 이러한 현실 반영은 매클루언이 말했던 ‘확장’과 ‘절단’을 동시에 보여준다는 점에 주목할 필요가 있다. II장에서 언급했듯이 매클루언은 우리가 미디어를 사용할 때 자연적 감각을 증폭시키는 확장과 그로 인해 본연의 감각을 상실하는 절단을 한꺼번에 경험하게 된다고 보았다. 더 많은 정보를 빠르고 효율적으로 처리할수록 깊이 집중하는 능력은 사라지게 되는 것이다. 마찬가지로 디지털 컨버전스 음악은 오감을 총체적으로 사용할 때 나타나는 에너지를 표현하면서도, 상실되는 집중력과 사색능력을 신랄하게 보여주고 있다.

디지털 컨버전스 음악이 보여주는 확장과 절단의 양상은 나아가 기존의 경계가 허물어지면서 나타나는 사건들의 양면성을 보여준다. 이를테면 한편에서는 시공간의 제약이 사라진 커뮤니케이션 환경의 낙관적인 변화를 보여주면서도, 다른 한편에서는 감시체계의 확대와 분열되는 정체성을 표현하는 것이다. 예술작품이란 단지 기존 현실의 재구성이나 변형을 뜻하는 것이 아니라, 잘못된 현실을 넘어서는 기능을 갖는 것²⁵¹⁾이라는 아도르노의 언급처럼, 디지털 컨버전스 음악은 기술로 융합되는 세계를 무조건 찬양하기보다, 습관에 젖은 감각과 행동에 대해 거리를 두고 되돌아보게 해준다.

이처럼 디지털 컨버전스 음악이 표출하는 자극의 핵심은 화려한 테크놀로지의 사용에 있는 것이 아니라, 기술이 삶 속에 스며들면서 나타나는 관습과 지각을 미메시스하여 보여준다는 점에 있다. 중요한 것은 이렇게 음악을 통한 세계의 사유와 인식이 감각적 공감에 기반하고 있다는 점이다. 그간 현대음악에서는 진실이나 사회비판처럼 인식적 가치를 강조할 경우 지나치게 난해하거나 고답적이라는 이유로 비판받았고, 향유와 소통을 강조할 경우에는 반대로 사회적 참여나 의식이 부족한 음악으로 간주되기 일쑤였다. 하지만 디지털 컨버전스 음악은 향유와 인식, 혹은 소통과

251) 이병진, 아도르노 미학에서 예술의 지시적 기능, 『독일어문화권연구』 10, 2001, 45.

사회비판이라는 이분법적 딜레마로부터 벗어나, 청자의 관심과 공감을 이끌어내면서도 우리가 살고 있는 세계에 대해 사유할 수 있게 해준다. 즉 폐쇄적이고 난해한 음악적 언어를 사용하지 않으면서도 현재 우리가 감각하고 지각하고 생각하는 방식을 반영하여 기술로 급변하는 현실을 자각하게 하는 것이다.

V. 결 론

1

디지털 테크놀로지가 일상에 침투하여 읽고, 쓰고, 사고하는 패턴을 비롯해 감각하고 지각하는 방식에 총체적 영향력을 행사하는 지금, 음악 역시 디지털 미디어와 떼려야 뗄 수 없는 관계가 되고 있다. 이제는 미디어가 음악을 전달하는 매개체 정도의 역할만 하는 것이 아니라, 거의 모든 장르의 창작에 촘촘히 관여하고 있는 것이다. 주목할 것은 작곡가들이 결코 첨단 테크놀로지의 활용에 만족하지 않고, 그것이 문화를 향유하고 지각하는 방식에 미친 영향을 표현하기 시작했다는 점에 있다. 이러한 음악은 디지털 미디어로 여러 감각재료를 매끈하게 엮어내는 차원에서 나아가, 기술이 정치, 사회, 문화, 여가 등 삶 곳곳에 미치는 영향을 복합적으로 구현하고 있다. 이는 21세기에 접어들어 디지털 미디어가 더 이상 과학적 전유물이 아닌 동시대 삶의 전 영역에 내밀하게 파고든 것에 기인한다. 디지털 미디어가 사회 전반에 확산되면서 작곡가들은 음악적 수단의 변화는 물론이고, 자연스레 그것이 일상에 미치는 변화에도 지대한 관심을 기울이게 되었다.

본 연구는 이처럼 21세기 디지털 테크놀로지로 급변하는 문화상을 디지털 미디어를 활용해 구현한 최근의 현대음악 작품을 결코 기존의 음악적이거나 미학적인 틀로 포괄하거나 규명해낼 수 없다는 문제의식에서 출발하였다. 연구자는 이에 해당하는 수많은 현대음악 중 유의미한 작품들을 탐색하여 현재의 기술문화적 맥락과 교차시켜 분석하고자 했다. 즉 기존의 많은 연구가 그래왔듯 음악의 기술적 메커니즘을 밝히는데 치중하거나 개별 작품의 형식 분석에 천착하는 것이 아니라, 현 시대의 기술과 문화, 작품의 역학관계를 동시에 고려한 것이다.

이에 연구자는 현재 인간의 경험과 인식을 지배하는 미디어 문화를 ‘디

지털 컨버전스'로 규정하고, 그 문화적 전개양상과 음악적 환경의 변화를 살펴보았다. 디지털 컨버전스에서 파생된 광대한 문화적 변화를 핵심적으로 추려낼 필요가 있다고 판단한 연구자는 이를 문화적 향유방식과 공간, 감각의 변화를 중심으로 고찰하였다. 구체적으로 이는 올드미디어와 뉴미디어의 융합, 현실과 가상의 융합, 미디어와 신체의 융합이라는 틀로 제시되며, 디지털화로 상이한 것이 융합되며 나타나는 역동적인 문화적 양상을 보여준다. 이어서 본고는 디지털 컨버전스가 현대음악의 창작에 미친 변화를 창작여건과 창작의 소재, 그리고 재생산방식의 변화를 중심으로 살펴보았다. 이 세 요소는 긴밀히 맞물리면서 창작의 판도를 뒤흔드는 환경을 조성한다.

이러한 디지털 컨버전스의 문화적 특징은 연구자가 명명한 '디지털 컨버전스 음악'의 유형에서 예술적인 형태로 등장하게 된다. 기술에 대해 저마다 흥미로운 예술적 사유와 발상을 지닌 작품들은 앞서 언급한 디지털 컨버전스의 문화적 흐름과 긴밀히 상응한다. 해당 유형은 과거 작품의 디지털적 변용, 일상적 문화와의 소통, 사운드와 미디어의 자유로운 횡단, 현실과 가상의 교차라는 네 범주로 나뉘며, 디지털화로 촉발된 상이한 것의 융합과 그로 인한 긴장관계를 선보이고 있다. 특히 각 유형의 마지막 부분에 고찰한 대표작들은 각 유형의 특징을 가장 선명하게 보여주며, 다른 존재간의 융합에서 비롯한 충돌을 첨예하게 드러낸다.

이후 본 연구에서는 디지털 컨버전스 음악의 탈경계적 양상에서 비롯된 미적 감수성을 미학적 측면에서 다루는 작업을 행했다. 각 작품이 갖는 독특한 미적 가치와 특성을 종합적으로 규명하기 위해, 연구자는 이를 '미적 형식'과 '감각', '삶'이라는 측면에 초점을 맞춰 고찰하였다. 이 같은 작업을 통해 본 연구의 목표는 새로운 조류로 부상한 디지털 컨버전스 음악의 실체를 구체적으로 밝혀내고, 그것이 현 시대에 갖는 고유한 미학적 의미를 정초하는 것이었다.

이제 앞서 거론한 본 논문의 기획을 상기하면서 그 핵심적 내용을 살펴 보도록 하자. 연구자가 디지털 컨버전스 음악의 특징으로 탐색하고 짚어 낸 속성은 다음과 같다. 첫째, 디지털 컨버전스 음악은 기존에 존재하는 음악작품을 디지털 형식으로 차용하여 다양한 형태로 조작하는 음악이다. 디지털 컨버전스 음악이 과거의 차용기법과 차별되는 지점은 디지털 미디어로 기존에 잘 다뤄지지 않던 음악적 매개변수를 편집한다는 점에 있다. 디지털 컨버전스 음악의 차용은 이전의 차용보다 훨씬 과감한 형태로 이뤄지며, 작품의 연주가 담긴 음악파일의 데이터를 조작하기에 연주 자체의 특징이 부각된다. 중요한 것은 이러한 특징이 디지털 형식으로 작품을 공유하면서 음악을 마음껏 접하게 된 기술적 환경에서 비롯되었다는 것이다. 사람들이 많은 작품을 데이터의 형태로 경험하면서 자신의 취향에 따라 음악을 편집하는 환경은 이미 있는 것을 변형해 새로운 가치를 창출하는 리믹스의 원리를 확산시켰다. 그리고 이 같은 원리는 창작계로 번지며 현대음악에서도 새로운 척도의 예술적 방법론으로 자리 잡았다고 할 수 있다.

둘째, 디지털 컨버전스 음악은 사람들이 미디어에서 일상적으로 접하는 재료와 행동관습까지 예술적으로 구현하는 속성을 지닌다. 이러한 음악적 특징은 막대한 문화적 자료들이 인터넷에 흘러들어 온갖 시대의 문화를 한꺼번에 접할 수 있게 되었다는 점에 기인한다. 작곡가들은 웹상에서 구할 수 있는 각종 재료를 다채로운 방식으로 합성하여 새로운 작품으로 만들어낸다. 1970년대에 팝아트가 대량 산업사회를 배경으로 대중문화를 작품에 끌어들었다면, 디지털 컨버전스 음악은 일상에서 접하는 잡다한 미디어 콘텐츠를 비롯해 대중이 재구성한 2차 창작물까지 핵심적 재료로 사용하는 것이다. 나아가 작곡가들은 유튜브나 위키백과, 페이스북처럼 그러한 콘텐츠를 공유하는 플랫폼에서 벌어지는 대중의 행위방식과 지각방식을 예리하게 포착하여 그것을 예술적 형태로 구현한다. 그런가하면 이미

완성된 미디어 콘텐츠를 통째로 활용해 아이디어의 표현에 집중하면서 음악 자체에 근본적 의문을 제기하는 ‘개념음악’의 경향으로 나아가기도 한다.

셋째, 각기 다른 미디어 정보간의 자유로운 횡단과 결합, 전이되는 현상이 디지털 컨버전스 음악의 주요한 특징으로 지목된다. 중요한 것은 이에 해당되는 작품들이 단순히 미디어의 내용을 혼합하기보다 ‘미디어간의 모호한 경계’를 보여주는데 주력하고 있다는 것이다. 가령 자신의 작품을 ‘음악적 튜링테스트’로 칭하는 스티븐 타카스기는 디지털 샘플로 만든 음악파일과 어쿠스틱 피아노 연주를 분간하기 어렵게 설정해서 미디어로 구현한 음악과 어쿠스틱 음악의 경계가 흐릿해지고 있음을 표현하고 있다.²⁵²⁾ 미디어간의 융합은 나아가 인간의 신체를 대상으로 나타난다. 코드로 변환된 인간의 신체적 요소는 미디어로 재매개되어 사운드로 조작되고 증폭되며, 오늘날 기술과 혼종 되는 인간의 신체를 감각적으로 표상하고 있다.

넷째, 디지털 컨버전스 음악은 21세기에 현실과 가상이 순환체계로 작동하며 삶 전반에 미치는 영향을 다층적 형태로 표현한다. 해당 작품들은 음악 속에서 현실적 요소와 가상적 요소를 융합시켜, 실재와 가상의 본말전도(本末顛倒) 및 다중적인 정체성, 사회적 접촉방식의 변화 등 현실 속에 가상이 침투하며 벌어지는 현상들을 구현한다. 이러한 작품들은 무대에서 현실과 가상의 융합을 보여주는 한편, 네트워크를 활용해 하이퍼텍스트의 구조를 구현하거나, 청자의 음악적 참여를 이끌어낸다. 또한 드론 전쟁이나 CCTV처럼 사회 전반에서 급격히 증대되는 가상세계의 영향력을 비판하기도 한다. 이러한 방식을 통해 각 작품들은 현실과 가상이 긴밀히 영향을 주고받는 현상을 음악적으로 표상하고 있다.

위에서 언급한 특징을 바탕으로 디지털 컨버전스 음악이 갖는 미학적 의미는 세 가지 측면에서 거론될 수 있다. 먼저 디지털 컨버전스 음악은

252) 자세한 내용에 관해서는 본고의 III-3-2, “아날로그 사운드와 디지털 사운드의 횡단”에 실린 스티븐 타카스기의 《피아노 연습곡》을 참조하시오.

포스트모더니즘의 다원주의 미학을 넘어 일상을 구성하는 폭넓은 문화적 생산물과 보다 밀착된 관계를 맺는다. 과거 포스트모더니즘 음악이 차용과 패스티쉬의 전략을 통해 모더니즘의 유산을 활용했다면, 디지털 컨버전스 음악은 과거부터 현재까지 제작된 방대한 문화적 산물을 포용한다. 주목할 점은 이미 생산된 작품이나 콘텐츠를 사용하는 경향이 모더니즘의 독창성에서 탈피하고자 하는 미학적 의식에서 비롯된 것이 아니라는 점이다. 포스트모더니즘 음악은 음악이 항상 새롭거나 독창적이어야 한다는 모더니즘의 가치를 배격하면서 이전의 재료를 사용해 여러 요소들을 혼합하였다. 또한 모더니즘 특유의 엘리트적 사고에서 벗어나기 위해, 사소하거나 부수적인 것으로 폄하된 여러 재료들을 엮는 시도를 해왔다. 하지만 컴퓨터와 인터넷을 통해 포스트모더니즘의 다원주의적 기치가 일상에 확산된 지금, 디지털 컨버전스 음악은 인터넷에서 직접적인 영향을 받아 갖가지 문화적 형식을 사용한다. 즉 일상적 재료와 관습에서 영향을 받아 제도에서 통용되는 창작방식에서 벗어나는 것이다.

중요한 것은 디지털 미디어를 경유하여 의미 있는 재료를 포착하고 창의적으로 접합하는 것이 디지털 컨버전스 음악의 미적 핵심을 구성한다는 점이다. 이목을 끌거나 감각적인 만족을 줄 수 있는 재료를 사용했다는 것에 이 음악의 핵심적 가치가 있는 것이 아니다. 오히려 디지털 컨버전스 음악은 이러한 피상적 시도에 대항해 과거의 것을 현 시대의 감수성으로 재해석하고, 분절된 정보를 접합하여 독창적 아이디어를 표현하는데 역점을 두었다고 할 수 있다.

다음으로, 디지털 컨버전스 음악은 21세기에 기술이 일상적 문화로 편입되면서 변화되는 신체적 감각의 변화를 반영하며, 그동안 현대음악에서 주목받지 못했던 감각을 부각시킨다. 그간 현대음악은 언제나 그 시대의 변화를 반영하며 익숙한 감각에서 벗어나려는 시도를 감행해왔다. 주지할 점은 디지털 컨버전스 음악에서 친숙한 감각으로부터의 탈피가 신체적 감각을 매개로 나타난다는 것이다.

이는 디지털 컨버전스 음악이 외부의 이질적인 것과 결합하는 감각적

상태를 지칭하는 ‘포스트휴머니즘’과 연결될 수 있는 발판을 마련했다고 할 수 있다.²⁵³⁾ 가령 디지털 컨버전스 음악은 디지털 테크놀로지가 확산되면서 연속적인 지각이 교란되는 속도의 감각을 음악에 투영한다. 이와 함께 가상적 실재나 기계적 감각을 인간의 신체와 교차시키면서, 익숙하면서도 낯설고 기괴하면서도 미적인 정서를 환기한다. 요컨대 서로 대립되거나 위계를 가진 것으로 간주된 것을 혼합하며 음악이 지닌 정형화된 지각방식을 깨뜨리는 것이다. 이와 같이 디지털 컨버전스 음악은 현대사회에서 인간이 겪는 지각방식과 실존적 경험의 변화를 예술적인 형태로 보여준다는 점에서 의미를 갖는다. 물리적인 것과 인공적인 것, 현실적인 것과 가상적인 것이 융합되며 인간의 감각적 경계가 확장되는 모습을 표상하며, 변화된 조건의 인간을 인지하게 하는 것이다.

마지막으로 앞서 설명한 측면들을 종합했을 때, 디지털 컨버전스 음악은 오늘날 디지털 기술이 지배하는 현실을 현대인이 공감할 수 있는 음악적 언어로 반영한다는 점에서 중요한 의의를 갖는다. 그간 현대음악에서는 진실이나 사회적 가치를 강조할 경우 난해하다는 비판을 받았고, 청자와의 소통을 피할 때는 반대로 비판적 의식이 부족한 음악으로 간주되어 왔다. 하지만 디지털 컨버전스 음악은 대중에게 친숙한 재료와 형식, 매체를 사용하여 기술로 급변하는 현실을 날카롭게 드러낸다. 즉 혁신적 기술을 음악에 적용하는데 머무르지 않고, 오히려 그러한 기술이 문화를 관통하면서 벌어지는 현상들을 표현하는데 주력하는 것이다. 이러한 모습은 20세기를 지나며 현대음악의 형식적 언어가 실험될 만큼 실험된 상황에서

253) 일찍이 연극이나 미술 분야에서 포스트휴머니즘에 대한 논의가 등장한 것에 비해, 음악에서는 최근에야 서서히 부상하고 있다. 2018년 음악학 학술지 *The Musical Quarterly*의 표지를 기계와 신체의 경계를 넘나든 행위예술가 스텔락의 사진이 장식하며 해당 논의가 실린 것은 이 같은 변화를 잘 보여주고 있다. 현재 음악에서 포스트휴머니즘에 관한 논의는 작품을 대상으로 하기보다는 증강 현실 캐릭터의 목소리나 청취 환경의 변화처럼 주로 수용의 측면에서 제시되고 있다. 이와 관련된 논의에 대해서는 다음의 문헌들을 참조하시오.

David Trippett, “Music and the Transhuman Ear: Ultrasonics, Material Bodies, and the Limits of Sensation,” *The Musical Quarterly* (100) 2018, 199-261; Nick Prior, “On Vocal Assemblages: From Edison to Miku,” *Contemporary Music Review* (36) 2017, 1-19.

새로운 척도의 창조적 가치를 제시한다는 점에서도 시사하는 바가 크다.

3

현재의 기술문화적 환경과 긴밀히 상응하는 디지털 컨버전스 음악은 그 어느 때보다 광범위한 차원의 탈경계적 양상과 미적 감수성을 보여준다. 디지털 테크놀로지로 촉발된 음악적 탈경계가 소리와 이미지의 차원을 뛰어넘어 현실과 가상, 유기체와 비유기체 등 이전과는 비교할 수 없이 급진적으로 나타나는 것이다. 20세기 후반 포스트모더니즘 음악에서 등장했던 ‘태양 아래 새로운 것이 없다’는 논제는 이제 ‘태양 아래 재조합하지 못할 것은 없다’라는 말로 바뀌어야 할 만큼, 작곡가들은 소리와 이미지, 과거와 현재, 시간과 공간 등을 자유자재로 해체하고 통합하며 새로운 예술적 양태를 선보이고 있다. 이는 다양한 존재자들이 디지털의 형태로 ‘수렴’되었다가 혼합의 과정을 통해 새로운 형상으로 ‘발산’하는 컨버전스의 양가적 원리가 음악에도 등장한 것이라 할 수 있다. 원한다면 무엇이든 손쉽게 혼합할 수 있는 환경이 도래하면서 작곡자는 훨씬 대담해졌고, 음악은 전례 없는 감각의 전성기를 맞이하게 되었다.

본고에서는 기술로 변화되는 문화 및 미의식의 변화를 뚜렷하게 보여주기 위해 디지털 컨버전스로 재편되는 문화를 디지털 미디어로 구현한 현대음악의 분석에 집중하였다. 물론 본 연구는 서론에서 언급한 것처럼 디지털 테크놀로지가 활용된 전 세계 모든 작품을 대상으로 삼은 것은 아니다. 지면상 제대로 다루지 못한 세부유형이나 작품이 존재하며, 인공지능과 연관된 작품 역시 활발한 논의에 비해 현 시점에서는 사실상 제대로 상용화되지 않았기에 연구 대상에서 제외하였다.

아울러 현재 음악에서 디지털 테크놀로지를 매개로 나타나는 다양한 탈경계적 양상에 대해 옥석을 가릴 수 있는 척도를 마련하는 것은 앞으로의 중요한 연구 과제라 할 수 있다. 음악에서 활용할 수 있는 감각 정보가

급증하고 다양한 차원의 융합이 일어나고 있으나, 다채로운 외양에 비해 작품을 관통하는 메시지가 진부한 경우도 많기 때문이다. 즉 기술을 활용해 벌어지는 탈경계적인 시도가 사람들의 호기심을 일시적으로 잡아끌거나 유행에 부합하기 위한 말초적인 자극에 그치는 것은 아닌지 평가할 수 있는 기준이 요구된다.²⁵⁴⁾ 가치판단의 척도가 보다 정교하게 확립된다면, 디지털 컨버전스 음악에 속한 개개의 작품이 지닌 예술적 가치를 보다 면밀하게 규명할 수 있을 것이다.

21세기 초 일상으로 확산된 디지털 테크놀로지는 지금도 무서운 기세로 인간의 삶을 재편해나가고 있다. 막연하게 로봇의 형상을 떠올렸던 인공지능은 이미 일상에 급속히 침투하고 있으며, 웹 2.0의 환경은 빅데이터와 맞물려 원하는 정보를 자동으로 분류해주는 웹 3.0으로 진화되고 있다. 또 최근에는 인간의 인지능력이나 감정을 해석하고 적용하는 시스템이 등장하여 괄목할만한 성과를 거두고 있는 중이다. 이에 향후 예술 창작에 대한 새로운 방법론이 모색되는 한편, 예술 자체의 존재론적 가치까지 논쟁의 도마 위에 오르고 있다.

이러한 환경 속에서 오늘날 음악은 물론이고 많은 현대예술에서는 디지털 테크놀로지를 주축으로 끊임없이 다양한 매체나 기술, 장르의 접목을 선보이고 있다. 영상과 사운드, 그래픽, 인터넷 등 온갖 기술적 매체를 사용해 현란한 감각을 선보이는 작품들은 대개 ‘융합’이라는 키워드로 설명되며 언론과 평단으로부터 제법 좋은 평가를 받고 있다. 하지만 그 이면을 자세히 들여다보면 해당 작품들이 주목받는 이유는 그저 화려한 신기술을 활용했다거나 다른 장르간의 경계를 허물고 연계시켰다는 점뿐이다. 게다가 다양한 기술을 사용한 작품들은 융합의 가치를 지닌 예술로 포장

254) 유사한 맥락에서 음악에서 디지털 컨버전스가 가질 수 있는 한계에 대해서도 고려할 여지가 있다. 가령 여러 아날로그 정보가 디지털 소프트웨어로 재매개되면서 창작의 장이 활성화되고 있으나, 소프트웨어의 구조상 미처 표현하기 어려운 미묘하고 섬세한 음악적 표현들이 위축될 수 있는 가능성이 존재하는 것이다. 또한 그 어느 때보다 음악에서 다양한 감각이 직설적으로 노출되면서 작품의 내용에 대한 진지한 숙고와 성찰의 시간은 줄어드는 것이 아닌지 생각해 볼 필요가 있다.

되면서 현대예술에서 융합이라는 개념이 그저 공허한 만능적 수사로 남발되고 있음을 수시로 목격할 수 있었다.²⁵⁵⁾

더욱이 서론에서도 언급한 바, 최근 현대음악에서 디지털 미디어를 매개로 이뤄지는 탈경계적 융합에 대한 분석은 대개 음악의 특수한 맥락이 참작되지 못한 경우가 대다수였다. 이러한 논의들은 대개 음악이 경험한 복잡한 역사적 궤적이나 컨텍스트가 제대로 고려되지 못한 채 단편적으로 논의되거나, 타 장르의 예술과 무리지어 언급되는 일반화의 오류를 범하기도 하였다.

따라서 이러한 한계를 인식한 연구자는 융합을 근간으로 하는 디지털 컨버전스의 원리와 문화적 현상, 그리고 이로 인해 등장한 음악적 양상을 최대한 세분화시켜 짚어보았다. 또한 기술과 문화, 음악의 복합적 연계를 고려하면서, 최종적으로 그것이 음악이라는 장르에서 가질 수 있는 미적 의의를 고찰하였다. 이러한 작업을 통해 연구자는 21세기에 디지털 미디어를 매개로 한 음악의 탈경계적 지류를 파악할 수 있는 지형도를 제시하고자 했다. 디지털 컨버전스가 잠시 유행처럼 지나가는 현상이 아니라 지금도 그 흐름이 가속화된다는 점²⁵⁶⁾을 미루어볼 때, 디지털 컨버전스 음악 역시 앞으로의 창작에 많은 영향을 발휘할 것이라 예측된다.

본 논문은 디지털화로 상이한 것이 상호작용하며 음악에 나타나는 탈경계적 양상을 탐구했기에, 앞으로도 이질적인 요소들이 혼합되는 음악을 분석할 수 있는 단초가 될 수 있을 것이다. 중요한 것은 그간 21세기 창작음악의 담론에서 유독 빈약했던 기술문화의 영향력을 고찰하여 음악의

255) 이는 음악과 인공지능이라는 소위 예술과 기계의 융합을 설명할 때도 별반 다르지 않다. 최근 국내에서 부쩍 많은 조명을 받고 있는 음악과 인공지능에 대한 논의는 기술과 맞물려 변화되는 문화나 인간의 미적 감수성을 섬세하게 고려하지 않는 경우가 많다. 즉 기술이 예술에 가져올 장밋빛 미래나 묵시론적 전망에 집중하거나 단편적인 기술적 성과를 알은 방식으로 자랑하는 것이다.

256) 본고의 II장에서 설명했듯이 디지털화를 통해 이질적인 것을 결합하거나 새로운 것으로 창발되는 현상을 일컫는 디지털 컨버전스는 하나의 거대한 존재론적 트렌드로서 현재도 계속해서 진행되고 있다. 디지털 컨버전스는 새로운 공간을 출현시키고, 존재방식의 변화를 가져오며 나아가 새로운 인간형을 탄생시키고 있다. 이종관, 『포스트휴먼이 온다』 (서울: 성균관대학교 출판부, 2017), 24-27.

미래를 논의할 수 있는 장을 개척했다는 것이다. 요컨대 본 논문은 현재 디지털 미디어로 향유하는 기술문화와 결부된 음악의 특징을 섬세하게 조명하고, 그에 따른 미의식의 변화를 규명하였다. 그리고 이를 통해 향후 음악이 나아갈 방향성을 타진할 수 있는 담론의 기틀을 마련했다는 점에 본 논문의 궁극적 의의가 존재한다.

참고문헌

[단행본]

국내도서

- 김은령. 『포스트휴머니즘의 미학』. 서울: 그린비, 2014.
- 김진호. 『매혹의 음색』. 서울: 갈무리, 2014.
- 김형기 외. 『포스트드라마 연극의 미학』. 서울: 푸른사상, 2011.
- 박찬국. 『들길의 사상가, 하이데거』. 서울: 그린비, 2013.
- 배영달. 『보드리야르의 아이러니』. 서울: 동문선, 2009.
- 오희숙. 『20세기 음악 1: 역사·미학』. 서울: 심설당, 2004.
- 이종관, 박승익, 김종규, 임형택. 『디지털 철학: 디지털 컨버전스와 미래의 철학』. 서울: 성균관대학교 출판부, 2013.
- 이종관. 『포스트휴먼이 온다』. 서울: 성균관대학교 출판부, 2017.
- 이화인문과학원. 『디지털 시대의 컨버전스』. 서울: 이화여자대학교 출판부, 2010.
- _____. 『분열된 신체와 텍스트』. 서울: 아카넷, 2017.
- _____. 『인간과 포스트휴머니즘』. 서울: 이화여자대학교 출판부, 2013.
- _____. 『인터 미디어와 탈경계 문화』. 서울: 이화여자대학교 출판부, 2009.
- _____. 『인터 페이스와 다매체 미학』. 서울: 이화여자대학교 출판부, 2010.
- 이화인문과학원, Labex art-H2H 연구소. 『포스트휴먼의 무대』. 파주: 아카넷. 2015.
- 전혜숙. 『포스트휴먼 시대의 미술』. 파주: 아카넷, 2015.

조정환. 『예술인간의 탄생』. 서울: 갈무리, 2015.

한국언론학회. 『커뮤니케이션의 새로운 은유들』. 서울: 커뮤니케이션북스, 2014.

황성호. 『전자음악의 이해』. 서울: 현대음악출판사, 1993.

국내번역서

Adorno, T. W. *Ästhetische Theorie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1990. 홍승용 번역. 『미학이론』. 서울: 문학과 지성사, 1997.

Barthes, Roland. *Le plaisir du texte*. Paris: Éditions du Seuil, 1973. 김희영 번역. 『텍스트의 즐거움』. 서울: 동문선, 1997.

Baudrillard, Jean. *Simulacres et simulation*. Editions Galilee, 1985. 하태완 번역. 『시뮬라시옹』. 서울: 민음사, 2005.

Benjamin Walter. *Gesammelte Schriften, Bd. I-VII*. Frankfurt a. M., 1972-1989. 『기술복제시대의 예술작품, 사진의 작은 역사 외』. 서울: 길, 2007.

Bolter David J. Grusin, Richard. *Remediation: understanding new media*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1999. 이재현 번역. 『재매개 : 뉴미디어의 계보학』. 서울: 커뮤니케이션북스, 2011.

Bourriaud, Nicolas. *Culture as Screenplay: how Art Reprograms the World*. New York: Lukas & Sternberg, 2007. 정연심, 손부경 공역. 『포스트프로덕션』. 서울: 그래파이트온핑크, 2016.

Bourriaud, Nicolas. *The Radicant*. Berlin: Sternberg Press, 2009. 박정애 번역. 『래디칸트』. 서울: 미진사, 2013.

Byung-Chul, Han. *Errettung des schönen*. Frankfurt am Main: Fischer, 2015. 이재영 번역. 『아름다움의 구원』. 서울: 문학과지성사, 2016.

Carr, Nicholas. *The shallows: what the Internet is doing to our brains*. New York; London: W.W. Norton, 2011. 최지향 옮김. 『생각하

- 지 않는 사람들』. 서울: 청림, 2014.
- Grosz, elizabeth. *Architecture from the Outside: Essays on Virtual and Real Space*. Minnesota: The MIT Press, 2001. 탈경계인문학연구단 공간팀 번역. 『건축 그 바깥에서: 잠재 공간과 현실 공간에 대한 에세이』. 그린비, 2012.
- Gunkel, David J. *Of Remixology: Ethics and Aesthetics after Remix*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2015. 문순표, 박동수, 최봉실 공역. 『리믹솔로지에 대하여: 디지털 시대의 새로운 사유와 미학』. 서울: 포스트카드, 2018.
- Haraway, Donna Jeanne. *Simians, cyborgs, and women: the reinvention of nature*. London: Free Association Books, 1991. 민경숙 번역. 『유인원, 사이보그, 여자』. 서울: 동문선, 2002.
- Hayles, Katherine. *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. Chicago: University of Chicago Press, 1999. 허진 번역. 『우리는 어떻게 포스트휴먼이 되었는가』. 파주: 플래닛, 2015.
- _____. *My Mother Was a Computer: Digital Subjects and Literary Texts*. Chicago: University of Chicago Press, 2005. 이경란, 송은주 공역. 『나의 어머니는 컴퓨터였다』. 파주: 아카넷, 2016.
- Herbrechter, Stefan. *Posthumanismus: Eine kritische Einführung*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 2009. 슈테판 헤어브레이터. 김연순, 김웅준 번역. 『포스트휴머니즘』. 서울: 성균관대학교 출판부, 2012.
- Jenkins, Henry. *Convergence culture: where old and new media collide*. New York: New York University Press, 2006. 김정희원, 김동신 번역. 서울: 비즈앤비즈, 2008.
- Lévy, Pierre, Cyberculture. Odile Jacob. 김동윤 번역. 『사이버문화』. 서

- 울: 문예출판사, 2000.
- Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2001. 서정신 번역. 『뉴미디어의 언어』. 서울: 커뮤니케이션북스, 2004.
- McLuhan, Marshall. *The Gutenberg galaxy: the making of typographic man*. Toronto: University of Toronto Press, 1997. 임상원 번역. 『구텐베르크 은하계』. 서울: 커뮤니케이션북스, 2001.
- _____. *Understanding media: the extensions of man*. Edited by W. Terrence Gordon. Corte Madera, CA: Gingko Press, 2003. 김상호 번역. 『미디어의 이해』. 서울: 커뮤니케이션북스, 2011.
- Merleau-Ponty, Maurice. *Le Visible et l'invisible*. Paris: Gallimard, 1964. 남수인, 최의영 공역. 『보이는 것과 보이지 않는 것』. 동문선, 2004.
- Reynolds, Simon. *Retromania: pop culture's addiction to its own past*. London: Faber & Faber, 2011. 최성민 번역. 『레트로마니아』. 서울: 작업실유령, 2014.
- Ong, Walter J. *Orality and literacy: the technologizing of the word*. New York: Routledge, 1988. 『구술문화와 문자문화』. 이기우, 임명진 공역. 서울: 문예출판사, 1995.
- Rancière, Jacques. *Malaise dans l'esthétique*. Paris: Galilée, 2004. 『미학안의 불편함』. 주형일 번역. 고양: 인간사랑, 2008.
- Schivelbusch, Wolfgang. *Geschichte der Eisenbahnreise*. Frankfurt am Main: Fischer, 1993. 박진희 번역. 『철도여행의 역사』. 서울: 궁리, 1999.
- Virilio, Paul. *Esthétique de la disparition*. LGF-Livre de Poche, 1994. 김경은 번역. 『소멸의 미학』. 서울: 연세대학교 출판부, 2004.

국외도서

- Bull, Michael. Beck, Les(ed.). *The auditory culture reader*. New York: Bloomsbury. 2015.
- Braun, Hans-Joachim(ed.), *Music and technology in the twentieth century*. Baltimore: John Hopkins University Press, 2002.
- Borio, Gianmario(ed.). *Musical Listening in the Age of Technological Reproduction*, New York: Routledge, 2015.
- Cook, Nicholas, *Beyond the Score*, New York: Oxford University Press, 2013.
- Collins, Nick and d'Esquivà. *Cambridge Companion to Electronic Music*, Cambridge: Cambridge University Press, 2017.
- Creeber, Glen. Royston, Martin(ed.). *Digital Cultures: Understanding New Media*. New York: Open University Press, 2009.
- D. Miller, Paul. *Sound unbound : sampling digital music and culture*. London: MIT Press, 2008.
- Fronzi, Giacomo. *Philosophical Considerations on Contemporary Music: Sounding Constellations*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2017.
- Hiekel, J. P.(hg.). *Neue Musik im Kontext von Wissenschaft und Technik*. Darmstadt: Mainz, 2009.
- Hunsinger, Jeremy. Klastrup, Lisbeth and Allen, Matthew. *International Handbook of Internet Research*. Dordrecht: Springer, 2010.
- Ivashkin, Alexander. *Alfred Schnittke: 20th Century Composers*. London: Paidon Press Inc., 1996.
- Klich, Rosemary and Scheer, Edward. *Multimedia performance*, New York: Palgrave Macmillan, 2012.
- Kreidler, Johannes. *Musik mit Musik*, Hofheim: Wolke, 2012.

- Lehmann, Harry. *Die digital Revolution der Musik: eine Musikphilosophie*. Mainz: Schott, 2012.
- Lessig, Lawrence. *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*, New York: Penguin, 2008.
- Mahnkopf, Claus-Steffen. Cox, Frank and Schurig, Wolfram. *Musical material today*. Hofheim: Wolke Verlag, 2012.
- Navas, Eduardo. *The Aesthetics of Sampling*. New York: Springer, 2014.
- Navas, Eduardo. Gallagher Owen and burrough xtine. *The Routledge Companion to Remix Studies*. New York: Taylor & Francis, 2015.
- Strachan, Robert. *Sonic Technologies: Popular Music, Digital Culture and the Creative Process*, Bloomsbury, 2017.
- Philip, Robert. *Performing music in the age of recording*. New Haven: Yale University Press, 2004.
- Pinch, Trevor. Bijsterveld, Karin(ed.). *The Oxford handbook of sound studies*. New York: Oxford University Press, 2012.
- Rutherford-Johnson, Tim. *Music after the Fall: Modern Composition and Culture since 1989*, Oakland, California: University of California Press, 2017,
- Hiekel, Jörn Peter. Utz, Christian (Hrsg.), *Lexikon Neue Musik*, Stuttgart: Metzler: Bärenreiter, 2016.
- Kaduri, Yael(ed.). *The Oxford Handbook of Sound and Image in Western Art*. New York: Oxford University Press, 2016.
- Kelly, Caleb. *Cracked Media: The Sound of Malfunction*, Cambridge, Mass.: MIT Press, 2009,
- Raines, Robert. *Composition in the digital world: conversations with 21st-century American composers*, New York: Oxford University

- Press, 2015.
- Richardson, John. Gorbman, Claudia and Vernallis, Carol(ed.). *The Oxford Handbook of New Audiovisual Aesthetics*. New York: Oxford University Press, 2013.
- Storsul, Tanja. Stuedahl, Dagny. *Ambivalence Towards Convergence: Digitalization and Media Change*. Göteborg: Nordicom, 2007.
- Shepherd, ByJohn. Devine, Kyle(ed.). *The Routledge Reader on the Sociology of Music*. New York: Routledge, 2015.
- Whiteley, Sheila and Shara Rambarran(ed.), *The oxford handbook of music and virtuality*. New York City: Oxford University Press, 2016.

[논문]

국내논문

- 고병오. “이돈웅 작곡 「실시간 음향변조를 위한 “ALCO” 시리즈」의 전자 음향기법 연구-‘ALCO IX’를 중심으로.” 『에밀레』 4 (2005): 51-90.
- 김복기. “한국미술의 동시대성과 비평담론.” 『미술사학보』 41 (2013): 197-224.
- 김정현. “포스트휴먼 시대의 예술 어디로 가는가?: 과학기술과 예술에 관한 성찰.” 『열린정신 인문학연구』 19 (2018): 32-59.
- 김지훈. “왜, 포스트인터넷 아트인가?” 『아트인컬처』 (2016. 11.): 92-109.
- 김진해. “디지털 대중 매체 시대의 언어의 향배.” 『새국어생활』 26/3 (2009): 9-26.
- 김화자. “사물인터넷과 메를로퐁티의 ‘상호세계’.” 『철학과 현상학 연구』

- 65 (2015): 61-94.
- 김훈순. “한국 뮤직비디오의 포스트모더니즘과 성정치학.” 『한국방송학보』 15 (2001): 87-128.
- 김진현. “인터페이스의 매체성-뉴미디어 퍼포먼스에서의 체현미학 연구.” 『탈경계인문학』 3 (2009): 121.
- 독고현. “디지털시대의 새로운 창작문화-샘플링 테크놀로지와 그 예술적 정체성에 관하여.” 『음악교육공학』 7 (2008): 57-71.
- 남상봉. “센서가 사용된 이돈웅의 작품 연구” 『에밀레』 6 (2008): 63-90.
- 박재록. “대중음악에서의 음원 샘플링 기법의 분석 방법과 그 적용.” 『대중음악』 19 (2017): 29-54.
- 박영욱. “전자음악에 대한 매체철학적 연구-쾨페르크의 한계를 넘어서.” 『시대와 철학』 22 (2011): 85-114.
- 박명진, 이범준. “가상현실 커뮤니케이션의 특성과 그 체험의 양상: 몰입 과정과 몰입 조건에 대한 수용자 연구” 『언론정보연구』 41 (2004): 29-60.
- 백옥인. “미디어의 탈경계화.” 『탈경계인문학』 3 (2010): 180-207.
- 심혜련. “포스트 디지털 매체 시대 미학의 특징.” 『실천문학』 9 (2016): 22-31.
- 정연심. “포스트-미디어와 포스트프로덕션: 포스트모더니즘 이후 현대미술의 ‘동시대성(contemporaneity)’.” 『미술이론과 현장』 14 (2012): 187-215.
- 정준희. 김예란. “컨버전스의 현실화: 다중 미디어 실천에 관한 인간, 문화, 사회적 관점.” 『언론정보연구』 47 (2010): 5-42.
- 양은희. “예술의 ‘융합’: 마르셀 뒤샹, 존 케이지, 그리고 1950년대와 1960년대의 예술가들을 중심으로.” 현대미술학 논문집, 18 (2014): 115-170.
- 오희숙. “음악적 언어성, 내면성, 자유-볼프강 림의 음악미학관 연구.” 『음악이론연구』 10 (2005): 29-52.

- _____. “음악적 인용기법 연구-20세기 후반 음악을 중심으로.” 『이화음악논집』 5 (2001): 155-193.
- _____. “음악과 테크놀로지-백남준(1932-2006)과 이돈웅(1958-)의 작품을 중심으로.” 『음악이론연구』 12 (2007): 125-151.
- 이동후. “제3의 구술성-‘뉴 뉴미디어’ 시대 말의 현존 및 이용양식.” 『언론정보연구』 47 (2010): 43-76.
- 이병진. “아도르노 미학에서 예술의 지시적 기능.” 『독일어문화권연구』 10 (2001): 44-74.
- 이수안. “감각중심 디지털 문화와 포스트휴먼 징후로서 ‘호모 센수스’(Homo Sensus)의 출현”, 『문화와 사회』 18 (2015): 127-168.
- 이희경. “글로벌 탈경계 시대 한국 현대음악의 지형 조망의 현재화.” 『음악과 문화』 31 (2014): 95-120.
- 주대창. “논문/번역: 가사가 있는 교향곡-베토벤의 제9번 교향곡-.” 『음악과 민족』 14 (1997): 147-175.
- 천현순. “디지털 컨버전스 시대 인간과 문화의 변화양상.” 『탈경계인문학』, (2010): 113-128.
- 천현순. “미디어 컨버전스와 참여 문화.” 『독일언어문학』 48 (2010): 119-138
- 최수한. “컴퓨터 음악 언어의 역사.” 『에밀레』 4 (2005): 105-119.
- 최종철. “걱정을 멈추고 폭탄을 사랑하기: 포스트 미디어 이론을 통해 본 디지털 이후의 미디어 아트” 『미학 예술학 연구』 53 (2018): 75-116.

국외논문

- Britton, Elion. “Genre and Capital in Avant-garde Electronica.” *Organised Sound* 21/1 (2016): 61-71.
- Barham, Jeremy. ‘Not Necessarily Mahler’: Remix, Samples and Borrowing in the Age of Wiki,” *Contemporary Music Review*

- 33/2 (2014): 128–147.
- Clarke, David. “Defining Twentieth- and Twenty-First-Century Music.” *Twentieth-Century Music* 14/3 (2018): 411–462
- Davies, Hugh. “A history of sampling.” *Organised Sound* 1/1 (1996): 3–11.
- Evan S. Tobias. “Toward Convergence–Adapting Music Education to Contemporary Society and Participatory Culture.” *Music Educators Journal* 99/4 (2013): 29–36.
- Erwin, Max. “Here Comes Newer Despair: An Aesthetic Primer for the New Conceptualism of Johannes Kreidler.” *TEMPO* 70 (2016): 5 – 15
- Fleischer, Rasmus. “Towards a Postdigital Sensibility: How to get Moved by too Much Music.” *Culture Unbound* 7 (2015): 255–269.
- Francois, Trubert. Beller, Grégory. “Luna Park (2011): An Aesthetics of Shock.” *Contemporary Music Review* 35/4–5 (2011): 500–534.
- Iddon, M. “Outsourcing Progress: On Conceptual Music.” *Tempo* 70 (2016): 36–49.
- Jones, Stephanie. “Darmstadt: The ‘Artistic Laboratory’.” *Tempo* 69 (2015): 66–68
- Kanga, Zubin. “Gesture–Technology Interactions in Contemporary Music.” *Contemporary Music Review* 35/4–5 (2016): 375–378.
- _____. “Through the Silver Screen: The Collaborative Creation of Works for Piano and Video.” *Contemporary Music Review* 35 (2016): 423–449.
- Kanga, Zubin and Alexander Schubert. “Flaws in the Body and How We Work with Them: An Interview with Composer Alexander Schubert.” *Contemporary Music Review* 35/4–5 (2016): 535–553.

- Lehmann, Harry. "Avantgarde heute: Ein Theoriemodell der ästhetischen Moderne." *Musik & Ästhetik* 38 (2006): 5-41.
- Kampe, Gordon. "YouTube Komponieren, dafür, damit, dagegen." *Neue Zeitschrift für Musik* 6 (2014): 36-39.
- Mainsbridge, Mary. "Gesture-controlled musical performance: from movement awareness to mastery." *International Journal of Performance Arts and Digital Media* 14/1 (2018): 34-51
- Mayall, Jeremy. "Cross-genre Hybridity in Composition: A systematic method." *Organised Sound*. 21/1 (2016): 30-39.
- Naylor, Steven. "Appropriation, Culture and Meaning in Electroacoustic Music: A composer's perspective." *Organised Sound* 19/2 (2016): 110-116.
- Neill, Ben. "Pleasure Beats: Rhythm and the Aesthetics of Current Electronic Music." *Leonardo Music Journal* 12 (2002): 3-6.
- Oram, Celeste. "darmstadt's new wave modernism.", *TEMPO* 69 (2015): 57-65.
- Redhead, Lauren. "The beautiful and the political." *Contemporary Music Review* 34/2-3 (2015): 247-255.
- Rudi, Jøran. "Past and Current Tendencies in Technology-Base Music." *Organised Sound* 20/1 (2015): 30-36.
- Shiga, John. "'Copy-and-Persist': The Logic of Mash-Up Culture." *Critical Studies in Media Communication* 24/2 (2007): 93-114
- Simonsen, Thomas Mosebo. "The Mashups of YouTube." *Nordicom Review* 34/2 (2013): 47-63.
- Wieschollek, Dirk. "Mixed reality: Zum Aspekt des Visuellen in Brigitta Mutendorfs Multimedialem Komponieren." *Neue Zeitschrift für Musik* 6 (2014): 30-32.

[학위 논문]

김지현. “Mauricio Kagel 작품에서의 음악과 텍스트의 상관관계.” 서울대학교 석사학위논문, 2014.

박윤정. “예술작품으로서의 리스트 피아노 트랜스크립션.” 서울대학교 석사학위논문, 2011.

신예슬. “혼톨로지 음악 경향의 매체적 특성과 그 미학.” 서울대학교 석사학위논문, 2017.

Christopher Morano. “A Performer’s Perspective on Three Works for Pianist and Moving Images: Analysis with Performance and Practice Strategies for Michel van der Aa’s Transit, Nicole Lizée’s Hitchcock Etudes, Surface Tension by Eve Egoyan and David Rokeby.” Ph.D. Diss., The University of British Columbia, 2016.

[보고서]

김상호, 이윤진. “욕망과 매체변화의 상관관계와 디지털 컨버전스 시대의 욕망구조.” 『정보통신정책연구원』 2009.

김성도, 오장근, 김예경. “매체변화에 따른 미의식의 변화와 컨버전스 시대의 미학적 특징.” 『정보통신정책연구원』 2010.

이종관, 박승익, 김종규, 임형택. “디지털 문화산업의 융합기술에 대한 철학적 성찰.” 『정보통신정책연구원』 2010.

임종수, 전경란, 현무암, 이장환. “가상성과 일상성의 컨버전스에 관한 연구.” 『정보통신정책연구원』 2009.

황주성 외, “디지털 컨버전스 기반 미래연구(I).” 『정보통신정책연구원』 2009.

[인터넷 자료]

Einbond, Aaron. “Composer as Curator: Uncreativity in recent electroacoustic music.” Proceedings of the Electroacoustic Music Studies NetworkConference. Berlin. Germany. 2014:

http://www.ems-network.org/IMG/pdf_EMS14_einbond.pdf
(2019년 1월 2일 접속)

Merz, Evan X. “Composing with All Sound Using the FreeSound and Wordnik APIs”. 9th Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment Conference. Boston. USA:

<https://pdfs.semanticscholar.org/0ff8/01df3818568e8064b32b3b1232a8eed45df2.pdf> (2019년 1월 2일 접속)

Ross, Alex. “Blunt Instruments: Young European composers go to extremes in Donaueschingen.” New Yorker. 2012. 11. 12.:

<https://www.newyorker.com/magazine/2012/11/12/blunt-instruments> (2017년 10월 23일 접속)

“롱테일 법칙”:

<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1310643&cid=40942&categoryId=31819> (2018년 7월 20일 접속)

“발견된 오브제”:

<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=894314&cid=42642&categoryId=42642> (2018년 5월 7일 접속)

사운드 아티스트 레이프 잉게, 《9 Beet Stretch》 홈페이지:

<http://www.xn--lyf-yla.com/>

작곡가 가브리엘 프로코피예프 인터뷰:

<http://www.aliasmusic.org/spotlight-gabriel-prokofiev-composer/>
(2018년 8월 3일 접속)

작곡가 루크 드브와, “타입랩스 사진과 음악의 비주얼 프로세싱”:

<https://scholar.google.co.kr/citations?user=n40B-jEAAAAJ&hl=ko&oi=ao> (2018년 7월 16일 접속)

작곡가 마르코 니코디예비츠, 바이오그래피:

https://www.sikorski.de/5692/en/nikodijevic_marko.html (2018년 2월 7일 접속)

작곡가 맥시밀리언 마르콜, 《Amproprification #3: Après un rêve, Gabriel Fauré》 프로그램 노트:

<http://www.marcoll.de/archives/pieces/amproprification3> (2017년 11월 17일 접속)

작곡가 맥시밀리언 마르콜, 《Ampropprifications》 프로그램 노트:

<http://www.marcoll.de/archives/texts/amproprifications>
(2017년 11월 17일 접속)

작곡가 매튜 쉴로모비츠, “작곡가 알렉산더 슈베르트”:

<http://www.alexanderschubert.net/about.php> (2017년 11월 19일 접속)

작곡가 미셸 판데르아, 《모래의 책》 영상:

<http://thebookofsand.net/> (2018년 8월 1일 접속)

작곡가 브리기타 무텐도르프, “소셜 컴포징”:

http://www.brigitta-muntendorf.de/wp-content/uploads/2016/11/Brigitta_Muntendorf_Social_Composing.pdf (2017년 10월 2일 접속)

작곡가 슈테판 프린스, 《제너레이션 킬》 인터뷰:

<https://vimeo.com/140781424> (2017년 10월 23일 접속)

작곡가 알렉산더 슈베르트, 《위키-피아노 넷》 홈페이지:

<http://wiki-piano.net/> (2018년 12월 1일 접속)

작곡가 에릭 휘테커, 《가상합창시리즈》 중 ‘Lux Aurumque’ 영상:

<https://www.youtube.com/watch?v=D7o7BrlbaDs> (2018년 4월 19일 접속)

작곡가 요하네스 크라이들러, 논문 “엘리트 vs 대중”:

http://www.kreidler-net.de/theorie/kreidler__elitaer_vs_populaer.pdf (2017년 8월 16일 접속)

작곡가 요하네스 크라이들러, “COIT”:

http://www.kreidler-net.de/theorie/kreidler__coit.pdf (2019년 1월 23일 접속)

작곡가 요하네스 크라이들러, 《작품 속 광고》 작품정보:

<http://www.kreidler-net.de/productplacements.html> (2018년 12월 1일 접속)

[기타]

가브리엘 프로코피예프, 《베토벤 9번의 교향적 리믹스》 프로그램 노트.

니콜 리제, 《히치콕 에튀드》, 악보에 수록된 프로그램 노트.

슈테판 프린스, 《제너레이션 킬》, 악보에 수록된 프로그램 노트.

스티븐 타카스기, 《라이브 피아니스트와 전자 증폭장치, 그리고 재생장치를 위한 피아노 연습곡》, 악보에 수록된 프로그램 노트.

알렉산더 슈베르트, 《헬로》, 악보에 수록된 프로그램 노트.

부록: 디지털 컨버전스 음악,
주요 작품 목록

부록: 디지털 컨버전스 음악, 주요작품목록

- 작곡가 및 작품명은 모두 원어로 표기하였다.
- 유형에 매겨진 번호는 다음을 의미한다: 1. 과거 작품의 디지털적 변용 2. 일상적 문화와의 소통: 웹상의 대중매체 사용 3. 사운드와 미디어의 자유로운 횡단 4. 현실과 가상의 교차

작곡가	국적 (활동국가)	작품명	작곡년도	유형	작곡가 홈페이지
Alexander Schubert	독일	Star Me Kitten	2009	3	http://www.alexanderschubert.net/
		Hello	2009-2010	3	
		F1	2016	3	
		Point Ones	2012	3	
		Your Fox's Dirty Gold	2011	3	
		Lucky Dip	2013	3	
		Wiki-Piano.Net	2018	4	
		Silent Post	2018	4	
		Public Domain	2018	4	

작곡가	국적 (활동국가)	작품명	작곡년도	유형	작곡가 홈페이지
Alexander Schubert	독일	Black Out Software	2018	4	http://www.alexanderschubert.net/
		Behind the Scenes	2019	4	
		Weapon of Choice	2009	3	
		Lepace Tiger	2009	3	
		Serious Smile	2014	3	
		Bureau Del Sol	2010	3	
		Sensate Focus	2014	3	
		Codec Error	2017	3	
Arno Lücker	독일	I was like: "Oh my God!" And she was like: "What the fuck!" And we were like: "Oh my God, what the fuck!" für Trompete und Zuspierung	2008/2009	1	http://www.arnoluecker.de/
Annesley Black	캐나다 (독일)	tolerance stacks	2016	1	https://myspace.com/annesleyblack

작곡가	국적 (활동국가)	작품명	작곡년도	유형	작곡가 홈페이지
Andrej Koroliov	독일	Illegal sunshine fry my eyes (full album)	2015	3	-
Brigitta Muntendorf	독일	As present as possible	2017	4	http://www.brigitta-muntendorf.de/
		iScreen, YouScream!	2017	4	
		play me back and forth	2015	3	
		Public Privacy #1: Flute Cover	2013	4	
		Public Privacy #2: Piano Cover	2013	4	
		Public Privacy #3: Trumpet Cover	2014	4	
		Public Privacy #4	2015	4	
		Public Privacy 5 #Aria	2016	4	
		Public Privacy 6: #Bright No More	2017	4	

작곡가	국적 (활동국가)	작품명	작곡년도	유형	작곡가 홈페이지
Brigitta Muntendorf	독일	Public Privacy #shift_ctr 1	2016	4	http://www.brigitta-muntendorf.de/
		Yes Master	2011	4	
		Living thesis	2015	4	
		Screen Sharing	2017	4	
		abschminken	2012	1	
		Hinterhall	2009	3	
		Uberhall	2009	3	
Cassandra Miller	캐나다 (영국)	About Bach	2015	1	https://cassandramiller.wordpress.com/
		Bel Canto	2010	1	
Cory Arcangel	미국	Arnold Schoenberg: Piano Pieces Op.11 cute kittens	2011	1	http://www.coryarcangel.com/
Damien Ricketson	오스트레일리아	The Day After Drowning for piano and live electronics	2016	1	https://www.curiousnoise.com/
Georges Aperghis	프랑스	Lunar Park	2011	4	http://www.aperghis.com/

작곡가	국적 (활동국가)	작품명	작곡년도	유형	작곡가 홈페이지
Leah Muir	독일	Paganinis Streichquartett für Bernhard Lang	2012	1	https://leahmuir.instanten core.com/web/home.aspx
		HardBeat	2009	3	
Maximilian Marcoll	독일	Amproprification #1: Sequenza 9c, Luciano Berio,	2016	1	http://www.marcoll.de/
		Amproprification #2: Ombra, Franco Donatoni	2016	1	
		Amproprification #3: Après un rêve, Gabriel Fauré	2016	1	
		Amproprification #4: Splitting 8.1, Michael Maierhof	2016	1	
		Amproprification #5: Goldrausch, Mark Lorenz Kysela	2016	1	
		Amproprification #5.1: Goldrausch Live, Mark Lorenz Kysel	2016	1	

작곡가	국적 (활동국가)	작품명	작곡년도	유형	작곡가 홈페이지
Maximilian Marcoll	독일	Amproprification #6.1: Kyrie, Missa Papae Marcelli, Giovanni Pierluigi da Palestrina	2016	1	http://www.marcoll.de/
		Amproprification #6.2: Gloria, Missa Papae Marcelli, Giovanni Pierluigi da Palestrina	2016	1	
		Amproprification #7 Peter Ablinger, Weiss/Weisslich 17c, Peter Ablinger	2017	1	
		Amproprification #8: Allegro con brio, Eroica, C. F. Ebers, L. v. Beethoven	2018	1	
		Compound No.1: CAR SEX VOICE HONKER	2008	2	
		Compound No.1a: CAR SEX VOICE HONKER	2009	2	

작곡가	국적 (활동국가)	작품명	작곡년도	유형	작곡가 홈페이지
Maximilian Marcoll	독일	Compound No.2: AIR PRESSURE TRAIN TV	2009	2	http://www.marcoll.de/
		Compound No.2a: AIR PRESSURE TRAIN TV	2011	2	
		Compound No.3: MACHINE CONSTRUCTION AFTERMATH	2011	2	
		Compound No.4: FRICTION MACHINE ALARM SIGNAL CONSTRUCTION	2011	2	
		Compound No.5: CONSTRUCTION ADJUSTMENT	2011	2	
		Compound No.6: VOICE ALARM AIR MACHINE	2012	2	
		Compound No.7: OPERATION ENOK	2013	2	
		Compound No.8: BREAK REMOVE DEMOLISH	2014	2	

작곡가	국적 (활동국가)	작품명	작곡년도	유형	작곡가 홈페이지
Eric Whitacre	미국	Virtual Choir 1: Lux Aurumque	2009	4	http://ericwhitacre.com/
		Virtual Choir 2: Sleep	2011	4	
		Virtual Choir 3: Water Night	2012	4	
		Virtual Choir 4: Paradise	2013	4	
		Virtual Youth Choir	2014	4	
		Glow	2013	4	
Gabriel Prokofiev	영국	Beethoven Symphonic 9 Remix	2011	1	https://gabrielprokofiev.com/
Isao Matsushita (Yamaha AI Project)	일본	Mai Hi Ten Yu	2017	3	-
Jacob Ter Veldhuis	네덜란드	Broken dreams	2010	2	https://www.jacobtv.net/
		The Body of your Dreams	2002	2	
		Small Pop	2010	2	

작곡가	국적 (활동국가)	작품명	작곡년도	유형	작곡가 홈페이지
Johannes Kreidler	독일	Product Placement	2009	1	http://www.kreidler-net.de/
		Feeds. Hören TV	2009-2010	1	
		Minus Bolero	2009-2014	1	
		Band in a Box	2010	2	
		Living in a Box	2010	2	
		Music for a solo Western Man	2010	2	
		Vier konzeptuelle Stücke	2010	2	
		Stil I	2010	1	
		Untitled Performance #1	2006	3	
		Untitled Performance #3	2010	3	
		Charts Music	2010	2	
		Audio Guide	2010	2	

작곡가	국적 (활동국가)	작품명	작곡년도	유형	작곡가 홈페이지
Johannes Kreidler	독일	Shutter Piece	2012/13	2	http://www.kreidler-net.de/
		22 music pieces for piano	2014	3	
		Split Screen Studies	2011	3	
		Industrialisation of the Romantic	2016	2	
		Study for piano, electronics and video	2011	3	
		Scanner Studies	2012	3	
		Zeitgehöft	2013	2	
		Fremdarbeit	2009	2	
Jagoda Szmytka	폴란드	LIMBO LANDER	2014	4	http://www.jagodaszmytka.com/
		study of who where when	2008	3	
		GAMEBOY	2015	4	
		LĚVE, LAVE	2016	4	

작곡가	국적 (활동국가)	작품명	작곡년도	유형	작곡가 홈페이지
Jagoda Szmytka	폴란드	LOST in BLUE	2015	4	http://www.jagodaszmytka.com/
		Enter Lost Lavel	2014	4	
		PLAY PARK LOST ID	2015	4	
		PLAY PARALLEL	2015	4	
		empty music	2014	3	
		secret life of selfie heroes	2014/2015	2	
		LOST PLAY	2015	4	
		open the box! #1	2010	4	
		open the box! #2	2011	4	
		DIY or DIE ouverture	2017	4	
Jennifer Walshe	아일랜드	All The Many Peoples	2016	2	http://milker.org/
		Dogearia	2016	2	
		The Total Mountain	2014	2	
		THIS IS WHY PEOPLE O.D. ON PILLS	2016	3	

작곡가	국적 (활동국가)	작품명	작곡년도	유형	작곡가 홈페이지
Jennifer Walshe	아일랜드	HYGIENE	2010	2	http://milker.org/
		Everything is important	2016	2	
Luke Dubois	미국	Academy	2006	2	http://lukedubois.com/
		Billboard	2006	2	
		Play	2006	2	
		Acceptance	2016	2	
		(Pop) Icon: Britney	2010	2	
Martin Schüttler	독일	Schöner Leben 3	2011	2	-
Matthew Shlomowitz	영국	Lecture about bad music	2015	2	http://www.shlom.com/
		Lecture about Listening to Music	2017	2	
		Lecture about Sad Music and Happy Dance	2017	2	
		Popular Contexts volume. 1	2010	2	
		Popular Contexts volume. 2	2010	2	

작곡가	국적 (활동국가)	작품명	작곡년도	유형	작곡가 홈페이지
Matthew Shlomowitz	영국	Popular Contexts volume. 3	2011	2	http://www.shlom.com/
		Popular Contexts volume. 4	2013	2	
		Popular Contexts volume. 5	2013	2	
		Popular Contexts volume. 6	2013	2	
		Popular Contexts volume. 7	2014	2	
		Popular Contexts volume. 8	2015	2	
		Popular Contexts volume. 9	2016	2	
Matthias Kranebitter	오스트리아	Top 10	2013	3	https://matthiaskranebitter.com/
Marco Nikodijevic	세르비아 (독일)	cvetić kućica / la lugubre gondala	2009	1	-
		»nestajanje/raum mit klagelied« Aria concertante für Klarinette, Kammerorchester und electronica	2015	1	

작곡가	국적 (활동국가)	작품명	작곡년도	유형	작곡가 홈페이지
Matthew Reid	미국	John Cage's 4'33'' (Autotune version)	2011	1	https://matthewcreid.com/
Michel Beil	독일	Along	2011	4	http://www.michael-beil.com/
		Black Jack	2012	4	
		Caravan	2017	4	
		Die Zwei	2004	4	
		Dopple	2009	4	
		Exite to enter	2013	4	
		Karaoke Rebranng	2013	4	
		Key Jack	2017	4	
		String Jack	2016	4	
		Thierry Bruehl: open source	2009	4	
		Transit	2018	4	
		Und Acht Teil 2	2009	4	

작곡가	국적 (활동국가)	작품명	작곡년도	유형	작곡가 홈페이지
Michael van der Aa	네덜란드	After Life	2005-2006	4	www.vanderaa.net/
		Up-Close	2009	4	
		The Book of Sand	2015	4	
		Blank Out	2015-2016	4	
		One	2002	4	
		Sunken Garden	2011-2012	4	
		The Book of Disquiet	2008	4	
		Transit	2009	4	
Neo Hülcker	독일	A body essay. Fiction actually	2018	2	https://www.neohuelcker.de/
		ASMR *contemporary music ensemble*[tapping][scratching][brushing][whispering]	2015	2	
		ASMR yourself	2015	2	
		Copy	2016	2	

작곡가	국적 (활동국가)	작품명	작곡년도	유형	작곡가 홈페이지
Neo Hülcker	독일	da war ich noch nie in meinem ganzen Leben	2017	2	https://www.neohuelcker. de/
		Bauvorhaben	2015	2	
Nicole Lizée	캐나다	Tarantino Etudes	2015	2	https://www.nicolelizee.c om/
		Kubrick Etudes	2013	2	
		Hitchcock Etudes	2014	2	
		David Lynch Études	2016	2	
		2600 dollar man	2004	2	
		8-Bit Urbex	2016	2	
		Arcadiac	2005	2	
		Timeless Remix	2004	1	
		Karappo Okesutura	2006	2	

작곡가	국적 (활동국가)	작품명	작곡년도	유형	작곡가 홈페이지
Oscar Escudero	스페인	Custom #1	2016	2	https://oscar-escudero.com/
		Custom #2	2016	2	
		Custom #3	2017	2	
		Screen Sketch I(Life behind a screen)	2014	3	
		Screen Sketch II	2014	3	
		Screen Sketch III	2014	3	
		Screen Sketch IV	2015	3	
		POV	2017	4	
Patrick Nunn		Morphosis for piano, 3D sensors and live electronics	2014	3	http://www.patricknunn.com/
Richard Beaudoin	미국	Etudes dun prelude	2009	1	http://www.richardbeaudoin.com/

작곡가	국적 (활동국가)	작품명	작곡년도	유형	작곡가 홈페이지
Sergej Maingardt	독일	Flashback(회상)	2012	2	http://www.maingardt.de /
		It's Britney, bitch	2014	2	
		sex_drugs_rocknroll	2016	4	
		Panopticon 2.0, for ensemble and live electronics	2014	4	
		BLUR-TM2.6]Paralyzed	2017	2	
		BLUR-TM3.6]HypeReal	2017	5	
Stefan Prins	미국 (벨기에)	Fremdkörper #1	2008	1	www.stefanprins.be
		Fremdkörper #3(mit michael Jackson)	2010	1	
		Generation Kill	2012	4	
		Mirror Box Extensions	2014-2015	4	
		Piano Hero	2009	4	

작곡가	국적 (활동국가)	작품명	작곡년도	유형	작곡가 홈페이지
Steven Kazuo Takasugi	일본 (미국)	Die Klavierübung	2007/2014	3	http://www.steventakasugi.com/
Patrick Frank	독일 (브라질)	die eutopische Gesellschaft I	2016	2	-
		die eutopische Gesellschaft II	2016	2	
		the law of quality	2010	2	
Peter Ablinger	독일	Deus Cantando for computer controlled-piano and screened text	2009	3	http://ablinger.mur.at/
		points and views	2014	3	
		Piano and Etude	2012	3	
		Voices and Piano	1998-	3	
Simon Steen Andersen	덴마크	Run time Error	2009	3	www.simonsteenandersen.dk/
		A Bit of Nothing Integrated	2009	3	

작곡가	국적 (활동국가)	작품명	작곡년도	유형	작곡가 홈페이지
Simon Steen Andersen	덴마크	Study for string instrument #3	2011	4	www.simonsteenandersen.dk/
Trond Reinholdtsen	노르웨이	Freiheit - die eutopische Gesellschaft I	2015	2	http://www.thenorwegianopra.no/trondreinholdtsen.html
		Faust or the Decline of Western Music	2011	2	
		Musik	2012	2	

Abstract

A Study on Digital Convergence Music

– Focusing on Transboundary Aspect and
Aesthetics of Music by the Digital Technology
in the 21st century

Won, Yuseon
Department of Music, Musicology
The Graduate School of Music
Seoul National University

This study aims to investigate the influence of the cultural environment of digital convergence on the musical works and the aesthetic sensibility of contemporary music. Today, digital technology has infiltrated our daily lives and is bringing about enormous cultural changes. Fusions of different information by computer and Internet have changed the way of enjoying the culture as well as the way of creating the music.

Hence, many composers now actively use digital media as an important means of creation and portray the daily lives developed by

technology. They try to materialize the cultural landscape of our time artistically by blending various materials on the Internet and applying information of human body or virtual space. Their works have musical implications which cannot be identified by the traditional framework for the analysis of modern music or by pre-existing aesthetic theories.

Nevertheless, there has been very little research on the change of contemporary music by digital convergence on a comprehensive level. Most of the previous studies failed to examine the aspects of the change, focusing on revealing the technical principles and individual forms of contemporary music. In addition, most of them fail to reflect the cultural context implied in the works.

This study started with an awareness of the issue that it is impossible to illuminate the recent works which materialize rapid changing culture by digital convergence into digital media with existing analytical methods. Therefore, this study defines contemporary music related to the 'Digital Convergence' as 'Digital Convergence Music' and tries to clarify its concrete form and aesthetic significance.

This study investigates the cultural changes derived from digital convergence, which blends different information, focusing on the cultural enjoyment way, space, and change of sense. To put it concretely, dynamic cultural aspects emerged by convergence between different information are demonstrated and the frameworks such as old media and new media, reality and virtuality, and media and body are presented. Next, this study looks into the change that digital convergence brought to creating contemporary music in terms of three factors: the condition of creation, the materials of creation, and the method of reproduction. These three are closely interacting with each other and change the foundation of the creation of contemporary

music.

These cultural changes are presented in the form of art in 'Digital Convergence Music' as defined in this study. Based on the close connection with cultural change developed by digital convergence, it can be classified into four categories: digital transformation of previous works, communication with everyday culture, free conversion between sound and media, and the intersection of reality and virtuality. In particular, the representative works presented at the end of each category show the tension and the collision from the convergence of different information. The key characteristics of Digital Convergence Music analyzed in this study are as follows.

Firstly, Digital Convergence Music has attributes which transform pre-existing works into various forms after remediated into digital form. In Digital Convergence Music, characteristics of the performance itself are emphasized because of the manipulation of the music file data containing the performance of the work, and transformations of the musical parameters which haven't been featured in pre-existed borrowing technique are presented in the drastic form.

Secondly, Digital Convergence Music has characteristics that utilize the enormous Internet-scattered media contents for the works based on the perception change of the materials. As numerous cultural materials flow into the Internet, the products of daily experienced mass media, as well as secondary creations reproduced by the public become the main materials that consist the works. Furthermore, the behavior patterns of users on the various Internet platforms are realized in the art form, and the idea of the work is emphasized by using the completed contents as they are.

Thirdly, conversion and combination of opposing information consist

the key characteristic of Digital Convergence Music. Under the circumstances of the collision between past media and current media, active experiments of media are performed even in the music. Especially, Digital Convergence Music shows the characteristics that the attributes of each medium are compatible and replaceable. Not only image and sound, but also acoustic instruments and digital sound, digital media and attributes of the human body are freely intersected and translated.

Fourthly, Digital Convergence Music represents the influence on the lives through the interaction of the reality of the day and virtuality. These works utilize the phenomenon that reality and virtuality converge in sensuous aspect like virtual reality. In addition, they criticize or embody the sharply increasing social influence of the virtual world with music.

Based on the above-mentioned characteristics, Digital Convergence Music has a significance in terms of aesthetic form, sense, and life. Above all, the behavior that creates new works by transforming pre-existing things through media operates as a key artistic principle of Digital Convergence Music. What is notable is that this behavior is not originated from an aesthetic awareness. As the artistic principle of postmodernism, which was exclusively owned by some class, has become generalized, composers are departing from the system-accepted way of creation due to the direct influence of everyday materials and customs. Composers, as a producer and a consumer of contemporary culture, focus on reinterpreting diverse cultural products into contemporary sensibility in Digital Convergence Music.

Also, Digital Convergence Music shows the sensibility of the post-human beyond the level of merely using the technology. It

represents the physical senses of the human being which are influenced by media-provided senses in daily lives and the virtual reality or mechanical sensations are represented in artistic form. Thus, Digital Convergence Music presents the new aesthetic sensibility of 21st-century contemporary music while expressing the human-experiencing hybrid senses of nowadays in artistic form.

The ultimate significance of Digital Convergence Music can be found in the close association with the life dominated by today's digital technology. Meanwhile, contemporary music has been criticized for being too much difficult when emphasizing the values such as truth and social reflection, and at the same time, it was considered as the music lack of social participation when highlighting the enjoyment and communication. However, Digital Convergence Music presents a new form of music that reflects the technology-driven rapidly changing realities by using materials, forms, and media which are familiar to the public.

Likewise, Digital Convergence Music shows a wide range level of transboundary aspect and aesthetic sensibility. This study attempts to lay a cornerstone for today's unique aesthetic significance by concretely investigating the true nature of Digital Convergence Music which emerged as a new trend of 21st-century contemporary music. In short, this study provides a foundation for viewing the present and the future of music by illuminating the relationship between the technological culture and the musical works, which has been rarely dealt with in discussing contemporary music.

Keywords: Digital Convergence Music, Digital Convergence, Digital Technology, Contemporary Music, Convergence, Transboundary, Remix, Virtual Reality, Posthumanism.

Student Number: 2013-30522